
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
LE MAG DES CONSOLES
joypad
SEPTEMBRE 1992
joypad 12 N°12 SEPTEMBRE 1992
SCOOP!
LE CD ROM
32 bits
NINTENDO
ils arrivent!
SONIC 2
BATMAN RETURNS
SHINOBI 2
GREENDOG...
180
pages
NEW
LOOK
LES INCONTOURNABLES:
• DRAGON'S FURY • THUNDERFORCE IV (Megadrive)...
• TMNT IV • PRINCE OF PERSIA • ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)...
T4161 - 12 - 30,00 F
JOYPAD N°12 . SEPTEMBRE 1992 . 30 F . BELGIQUE 210 FB . LUXEMBOURG 210 FL . SUISSE 9,5 FS . CANADA 6,95 $

DYNA BLASTER est le nouveau nom de BOMBER MAN.
Ce jeu est dément, hilarant, passionnant.
DYNA BLASTER, c'est top!
Quand on a goûté au DYNA BLASTER, on ne peut plus s'arrêter de faire exploser les bombes. DYNA BLASTER est un must indispensable pour votre console Nintendo.

3615
LUDI
GAMES



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

1 WIN MATCH
READY
P1 P2 P3
0 0 0

DYNABLASTER™
3 joueurs à la fois

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System™.

Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM

FUN
Radio

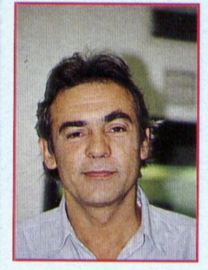


Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE
BP 2 56200 LA GACILLY

NUMERO 12

SOMMAIRE

EDITO



Vous vous êtes bien éclatés en vacances ? Eh bien, pendant que vous étiez en train de jouer les playboys sur la plage, les japonais n'ont pas chômé et l'été a été chaud pour vos consoles préférées. J'espère que vous n'avez pas gaspillé toutes vos économies, parce que Sega et Nintendo vont mettre les bouchées doubles d'ici Noël. Ca va être dur de ne pas craquer avec tous les petits chefs d'oeuvres qui vont débouler dans les magasins prochainement. Sega annonce une centaine de nouveautés d'ici la fin de l'année et Nintendo ne devrait pas faire beaucoup moins, sans compter les nombreux jeux qui vont sortir en import; vous ne risquez pas de vous ennuyer dans les mois à venir! Vous allez donc vous retrouver devant des choix déchirants, mais nous serons là pour vous aider à faire le tri entre les superstars et les daubes.

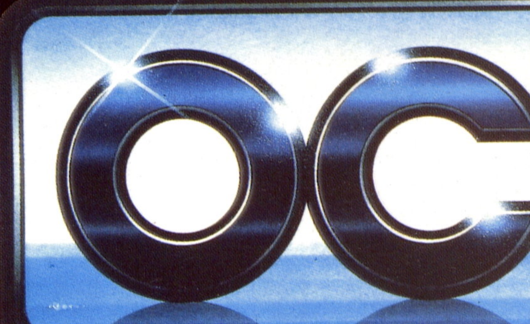
Afin de vous informer encore mieux, nous avons fait quelques changements dans les tests. Tout d'abord, dans chaque test vous trouverez désormais un encart avec un coeur et un coeur brisé. Cela vous permettra de visualiser plus clairement les aspects positifs et négatifs des nouveaux jeux. De plus, chaque fois que cela sera possible, nous ferons un face à face avec le jeu le plus proche de celui qui est testé (sur la même machine, bien sûr). Ce mini-challenge devrait vous permettre de vous faire une idée encore plus précise sur la qualité d'une nouveauté. Et en prime, on a décidé de vous gâter en changeant le format de Joypad, qui devient plus grand... et encore plus beau!

AHL

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. **Directeur de la publication :** Marc Andersen • **Rédacteur en chef :** Alain HUYGHUES-LACOUR • **Maquette :** LINOS et PIXEL PRESS STUDIO • **Couverture :** TONTON LINOS • **Coordination technique :** Claude LUCAS et DANBISS • **Publicité :** Isabelle WEILL • **NEWS :** J'm DESTROY • **Trucs & astuces :** Steph et Gregounette • **Correspondant : USA** : Sendaï Publications • **JAPON** : Softbank • **Directeur des ventes :** PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • **Modification de service et réassort: N° VERT:** (1) 05 19 84 57. **Photogravure:** PPO, RPM et Intégraal • **Imprimé** par Jean Didier • **Distribution:** Transport Presse. • **Illustration de couverture : DRAGON'S FURY**

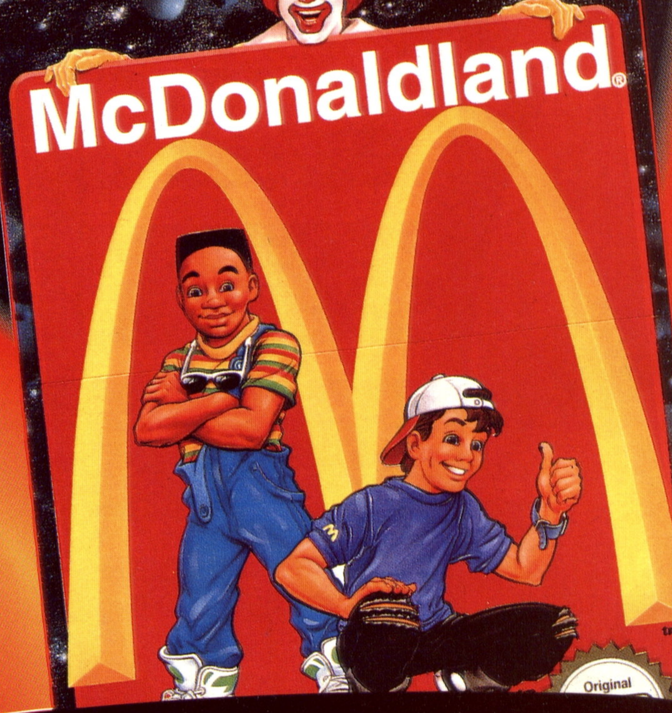
Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.
Tirage 100 000 exemplaires.

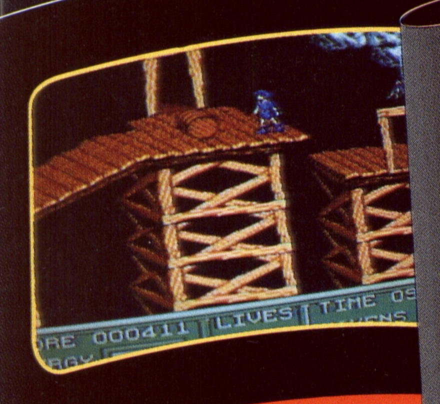
GAME BOY GAME BOY GA

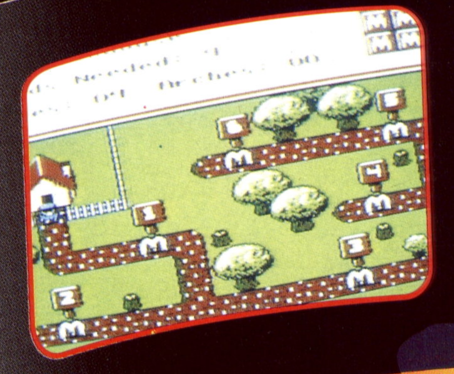


p r e s









NES . NES . NES . NES . NES

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY

GAMEB

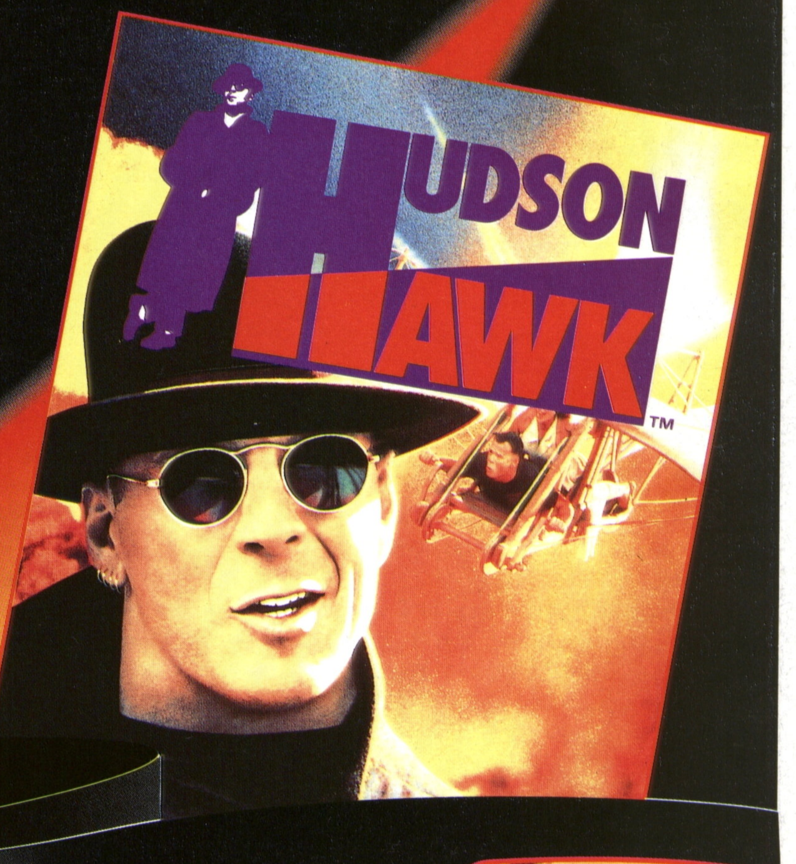
LES HITS



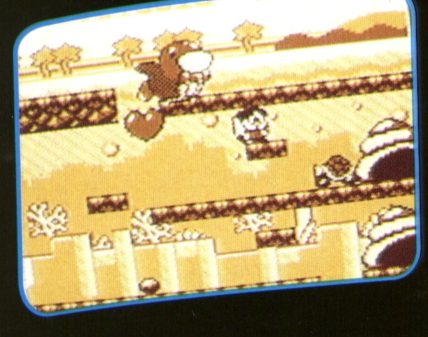
ENTERTAINMENT SYSTEM™ Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

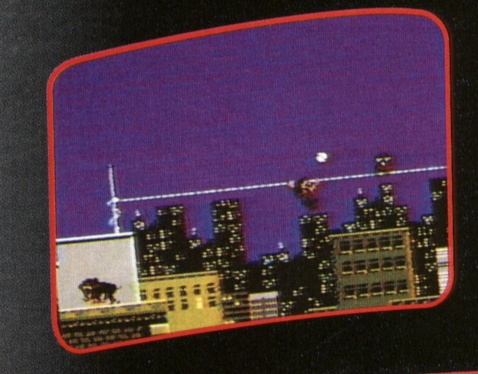
e n t e

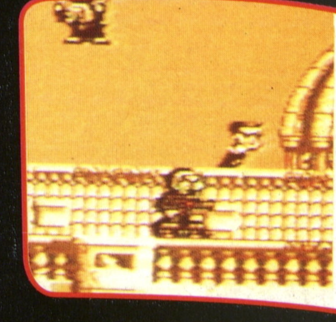












ES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES

© 1992 Taito Corp.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY

©1991 Tri-Star Pictures, Inc.

DE NOEL

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS
TEL: 47663326 . FAX: 42279573

COURRIER des lecteurs

■ Cher ami, j'ai quelques questions à vous poser.
1. Est-ce que tous les CD-Rom annoncés sur Mega-CD seront compatibles avec les trois modèles (japonais, américain, européen), ou faudra-t-il attendre que ceux-ci soient adaptés au Mega-CD européen?
2. A quelle date le Mega-CD est-il prévu pour la France?
3. De quelle manière sera-t-il commercialisé? Certains magazines lui attribuent 3 CD-Rom à l'achat, d'autres l'annoncent avec un seul. A quel prix sera-t-il commercialisé?

Franck GIANGRECO (La Ciotat)

Bonjour bonjour, cher premier lecteur, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.
1. D'après nos informations, les modèles seront incompatibles, chacun d'entre eux aura ses propres disques CD; on ne pourra pas reprendre un disque américain sur un Mega-CD européen. Et attendez, j'ai pire, puisqu'on ne peut brancher sur Mega-CD qu'une Megadrive du même standard.
2. La sortie officielle est annoncée pour le mois de novembre, c'est Sega France qui le dit. A priori, s'il y a quelqu'un au courant, c'est bien eux. Ça n'empêche pas que les milieux autorisés, comme on dit, expriment quelques doutes quant à la viabilité de cette date.
3. Nous sommes de ceux qui annoncent la commercialisation d'un package Mega-CD + 3 disques. AHL, notre rédac'chef trotteur de globe, a obtenu cette info de Monsieur Sega International, au CES de Chicago. Maintenant, en quelques mois, les projets peuvent évoluer, et il est possible que Sega choisisse de, sortir un autre package. Le prix est encore inconnu, mais Sega fait tout pour prévenir la sortie de son concurrent et réduit le prix au maximum, il devrait tourner autour de 200 francs. Pardon, 2000, c'est une erreur de frappe. Soit entre 1500 et 2500. Il n'y a rien de plus vague qu'une estimation...

■ Chère équipe,
Ma Coregrafx a besoin d'un truc. Existe-t-il un jeu en HuCard qui lui permettrait de faire de la simulation aérienne: atterrissage, combat, etc.

JC CONSTANTINI (Bordeaux)

Oui, absolument, cher JC, puisque l'équipe de Spectrum Holobyte est en train de bosser sur une version en carte de Falcon, le hit qui a révolutionné les simulateurs de vol sur micro-ordinateurs il y a quelques années. Attention toutefois, cette version perdra un peu de son côté simulation au profit du côté action, et c'est normal: il eût été difficile de reproduire toutes les commandes existantes sur les versions micros, elles étaient accessibles au clavier. Et, jusqu'à preuve du contraire, il y a moins de touches sur un joypad que sur un clavier. Mais rassure-toi, ça ne sera pas un simple jeu de combat aérien, et je suis tout aussi impatient que toi!

■ Salut tout le monde!
Je ne peux pas m'empêcher de râler quand je pense à votre test de King of the Monsters 2: vous ne vous êtes pas trop foulés pour la 1ère page! J'aime bien les titres imposants, comme celui-là, mais, dans ce cas, il aurait fallu ajouter 3 autres pages de test pour maintenir l'équilibre... Ça serait hyper cool que, pour compenser le petit nombre de sorties de jeux sur cette machine, vos tests soient plus longs, 3 ou 4 pages!

Roméo FENSTERBANK (Talence)

Mon cher, mon très cher ami. Nous n'avons absolument rien contre la Néo-Géo, loin de là, et nous ne la martyrisons pas, ce n'est pas notre tête de Turc. Seulement, il ne faut pas non plus aller dans le sens contraire et magnifier tout ce qui existe dessus. En l'occurrence, King of the Monsters 2 n'a rien apporté de révolutionnaire qui puisse justifier une attention particulière. C'est un jeu très bien foutu mais, comme souvent sur cette géniale machine, il manque légèrement d'intérêt. Sois certain que quand nous tombons sur un bon jeu (sera-ce le cas de World Heroes?), nous accordons des pages supplémentaires au testeur. Les jeux vidéo, c'est notre truc, ça nous branche autant que vous — si ce n'est plus —, et plus on peut en parler, plus nous sommes ravis.

■ Salut à toute l'équipe!
1. J'ai entendu dire que l'on pouvait utiliser des jeux Sega Master System sur console NES grâce à un câble branché sous la console. Est-ce vrai?
2. J'habite dans un bled paumé et lors des vacances ou des week-end, une grande partie de mon temps passe dans la console. Ce qui fait que les jeux ne me résistent pas longtemps. Quels sont les jeux qui pourraient me tenir accroché à mon joypad de très nombreuses heures? North and South, Defender of the Crown, Adventure of Lolo 1 et 2 sont-ils difficiles à finir?
4. Nintendo va-t-il laisser la NES de côté et favoriser la sortie des jeux sur Super NES?
5. Y a-t-il un Zelda 3 ou 4 prévu sur NES?

Tony PERIN (Sansais)

1. Cher Tony, mon petit Tony d'amour, tu vas devoir te trouver de nouveaux copains. Ceux que tu fréquentes actuellement sont de sacrés menteurs (surtout Thierry, Dumonton et Eric Messel parfois aussi). Il n'existe pas de tel câble. C'est une légende. Une belle légende, certes, mais une légende tout de même.
2. Defender of the Crown n'est pas difficile dans la mesure où c'est un jeu de stratégie, il n'y a pas de difficulté. Maintenant, si tu aimes les jeux de stratégie, le jeu aura une bonne durée de vie. Même chose pour North and South. Quant aux aventures de Lolo, comme il s'agit de jeux de réflexion, ils présentent un grand intérêt et t'occuperont un bon moment pour peu que tu aimes remuer tes méninges. Un nouveau jeu qui devrait te plaire c'est Megaman 3, suffisamment long pour que tu y passes un bon bout de temps. Tu pourras même y jouer avec un copain (mais pas avec Stéphane Frilard. A la rigueur, avec Patrick Minguelli, et encore).
3. Tu as oublié la 3ème question. Quand on ne connait pas les chiffres, on ne s'amuse pas à numéroter ses questions. Ou alòrs, tu es étourdi, Tony, et permets-moi de te dire que ça va finir par te jouer des tours.
4. Nintendo va sans aucun doute privilégier le développement de jeux pour sa console 16 bits, mais, pas de panique, il s'est vendu tellement de NES dans le monde ces dernières années que les éditeurs souhaitent encore exploiter ce marché toujours très important.
5. Au même titre que Mario, Zelda est l'une des mascottes de Nintendo, et il y a de grandes chances pour qu'il sorte de nouveaux épisodes de cette saga. Seulement, ce ne seront pas les mêmes versions que sur la Super Nintendo et consœurs.

■ Salut Joypad,
1. Wonderboy V existe-t-il sur Megadrive française?
2. Entre ces deux shoot-them-up, lequel est le mieux: Phelios ou Zero Wing?
3. Et ces deux-là: Thunder Force 3 ou Hellfire?

Michaël CAILLET (Beaucourt)

1. Mon petit trésor, Wonderboy V existe sur Megadrive française depuis un bon bout de temps, tu devrais le trouver chez les boites de VPC ou en l'échangeant sur le 3615 JOYPAD, par exemple.

2. Les deux sont assez pourris (j'ai un vocabulaire assez direct, je suis comme ça). Tu me demandes de choisir entre la peste et le choléra, très peu pour moi, ces jeux-là sont aujourd'hui dépassés, je te conseille plutôt de te tourner vers Thunder Force 4, tiens.
3. Entre les deux, je te recommande Thunder Force 3 (quoique, Thunder Force 4, enfin bon...), ça bouge beaucoup plus qu'Hellfire, et, a priori, quand on cherche un shoot-them-up, c'est pour que ça bouge. Non? Je me trompe?

■ Très cher Joypad,
Désolé de te déranger, mais j'aimerais directement attaquer par des critiques sans passer par les obligatoires compliments dont semblent souffrir la moitié des lettres parues dans le canard. Quelle n'a pas été ma surprise lorsque j'ai commencé à lire la presse étrangère. En effet, on remarque qu'environ 90% des photos et textes sont éhonteusement pompés dans d'autres magazines. Sans parler de la quasi-totalité des photos de Street Fighter 2 qui sont montées de telle sorte que jamais le mot K.O de la version Arcade n'est montré! A cela s'ajoute le dossier "Les secrets de Tonton Stéphane", sûrement copié lui aussi, où la plupart des photos sont tirées de la version Arcade, car dans la version Super Famicom, le décor de fond reste toujours fixe, sans différentiel (SFC oblige), alors que pour les coups de Chun Li, la position de la cloche du décor varie en fonction de la position des personnages. Mais sans doute que vous ne vous en êtes pas aperçu, en le piquant à une feuille de chou.

Wilfried AKMOUCHE (Ivry/Seine)

Wilfried, mon grand loup, c'est ce qui s'appelle une attaque en règle ou je ne m'y connais pas. Mais j'ai quand même un peu l'impression que tu t'es trompé d'adresse et de revue, et je vais me faire un plaisir de ne pas être aussi agressif que toi, je n'ai pas pour habitude de chercher à me ridiculiser en public.
Premièrement, j'aimerais vraiment que tu reprennes le numéro 11 de Joypad, et que tu lises le courrier des lecteurs. Moi, je l'ai sous les yeux et je n'y vois pas un seul compliment de la part des lecteurs. Je n'avais aucun besoin de le vérifier, d'ailleurs, je sais pertinemment qu'il n'y en a aucun: je ne les passe pas, je ne publie que les questions, je déteste les canards qui s'accordent ainsi des pages entières d'auto-satisfaction, il y a des choses plus intéressantes à publier. Bref, c'est pas mon genre.
Deuxièmement, il est tout à fait vrai que nous reprenons des photos et quelques articles: en moyenne, ça concerne 3 previews par numéro. Mais ça n'a rien d'un repompage, et, puisque tu as le numéro 11 ouvert à la bonne page, consulte l'encadré sous le sommaire. Tu peux y lire que Joypad a des correspondants à l'étranger: Sendaï Publications et Softbank. Il s'agit de deux groupes de presse; contrairement aux apparences, le premier est américain (et édite Electronic Gaming Monthly, par exemple), le second est japonais, et il existe des contrats entre ces deux sociétés et Joypad, qui nous autorisent à reprendre des informations publiées dans leurs magazines et réciproquement. Il n'y a rien de honteux à cela, les rédacteurs en chef des canards respectifs s'échangent les infos qu'ils n'ont pas par leurs propres moyens. Cela dit, il ne faut rien exagérer non plus, comme je l'ai dit, ça ne concerne que 2-3 previews par numéro. Rien à voir avec l'un de nos concurrents français qui est une traduction exacte et rigoureuse d'un canard anglais. Ça n'est pas de la repompe non plus, la société anglaise a eu juste envie de s'implanter en France, quitte à ne pas avoir de vraie rédaction sur place et à le cacher à ses lecteurs.
Quant à Street Fighter 2, j'ai presque envie de t'offrir le jeu et la console pour que tu te rendes compte par toi-même de tes erreurs. L'indicateur "KO" existe bel et bien sur la version Super Famicom, il faut que tu regardes mieux que ça. Si nous avions cherché à le cacher, le moins qu'on puisse dire, c'est que nous ne sommes pas très doués, il se voit très bien. Il s'agit seulement de recadrages, comme ça se fait pour quasiment TOUTES les photos de TOUS les autres tests. Le jeu sur cartouche est sorti le mercredi 10 juin au Japon, nous l'avons obtenu le lendemain. Figure-toi que nous avions senti que le jeu ferait un tabac et nous avions sacrément envie d'en faire profiter nos lecteurs, nous sommes d'une grande perspicacité, hein? Je ne vois pas bien quel aurait été l'intérêt d'aller faire des photos de l'arcade (en prenant le risque que les connaisseurs découvrent le subterfuge, bonjour l'image de Joypad) alors que nous avions matériellement tout à fait le temps d'exploiter la version console. Je doute pouvoir te convaincre, mais je te fais la promesse solennelle que nous avons pris nous-mêmes les photos de la version console, tant pour le test que pour le dossier de Stéphane. Tu n'as vraiment pas vu de différentiel dans Street Fighter 2 sur Super Famicom? Deux solutions: soit tu ne sais pas ce que signifie le terme "différentiel" (tu as le droit, ce n'est pas une honte, il n'y a aucune loi interdisant de confondre des mots), soit tu es tombé sur une drôle de version. Auquel cas va en voir une autre chez un copain, tu verras que le décor du jeu se déroule horizontalement sur trois écrans. Si le magazine était sorti aux environs du 20 juin avec un test de Street Fighter 2, je ne dis pas, nous aurions certainement pris nos lecteurs pour des couillons en passant les photos de l'arcade, c'eût été techniquement impossible de tester la version console. Mais nous sommes sortis début juillet, Steph a eu largement le temps de mettre au point son dossier. Tu te rappelles? J'avais commencé ma réponse par "j'ai l'impression que tu t'es trompé de revue"...

■ Salut!
Il parait que la Super Nintendo génère un son stéréo. Mais le son de la télé est mono, alors est-il possible — si oui, comment? — de brancher la console sur une chaine hi-fi?

Jérôme

A ce problème-là, mon nounours en sucre, il y a deux solutions. La première est coûteuse, la seconde est dangereuse. Commençons par la dernière: il faut bidouiller la prise Péritel et repérer les deux fils destinés au son, pour les relier à l'ampli stéréo. Si tu n'as jamais utilisé de fer à souder, laisse tomber. Mais il y aura sans doute des sociétés (appel d'offre!) capables de réaliser ce petit câblage, d'autant qu'il servira à toutes les machines capables de sortir du son stéréo, micros et consoles confondus. L'autre solution, c'est de t'acheter une télé stéréo. J'avais prévenu, c'est coûteux.

■ Salut Joypad,
Je suis en colère contre Nintendo, car j'ai vu que Castlevania 4 et Addams Family étaient vendus à 549 francs, et Final Fight à 590. Ca fait cher le jeu. Si ça continue, on va avoir des jeux aussi chers que ceux de la Néo-Géo. Et Street Fighter 2, ils vont le vendre combien? 700 balles? Mais ils sont malades!

Ben

Ma petite crevette des îles, tu as tout à fait raison, et tu as aussi un peu tort. Tu as raison, parce que les jeux sont très chers, et que Bandaï donne l'impression de vouloir se faire beaucoup d'argent. Les éditeurs aussi, d'ailleurs. Cela dit, qui a jamais dit que les jeux étaient peu chers? Les jeux vidéo sont des produits de luxe, ils n'ont jamais été à la portée de toutes les bourses et ne le seront probablement pas avant une bonne dizaine d'années. Et encore, j'en sais rien; il y a à peine un siècle, seules les familles fortunées pouvaient offrir des poupées à leurs petites filles (celles des familles les plus modestes passaient leur temps à vendre des allumettes sur les trottoirs). Tout ce qu'on peut reprocher aux constructeurs et éditeurs, c'est de laisser croire que les consoles sont accessibles à tous et qu'on peut s'acheter un jeu comme on achetait un bouquin de la Bibliothèque Verte (excusez-moi, à mon époque, c'était ça). C'est ensuite aux parents d'avoir à passer pour des bourreaux ou d'avoir à céder aux plus jeunes tentés par la publicité et par, nostra culpa, les magazines comme Joypad. A l'heure où j'écris ces lignes, je ne connais pas le prix de Street Fighter 2, mais je peux te dire que le package Super Nintendo + Street Fighter 2 sera commercialisé au prix de 1500 francs.

Posez vos questions à Môssieu JOYPAD sur 3615 JOYPAD

NEWS

PREVIEWS

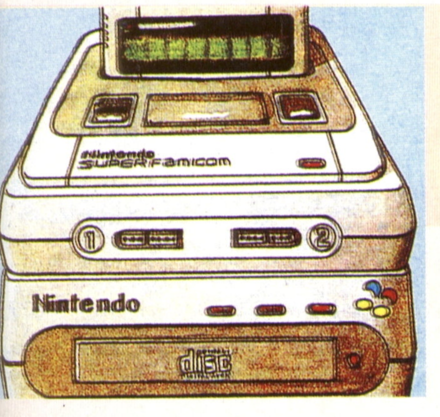
LE COUP DE SIROCCO !

Après le calme passager et très bref du mois d'août, partout, à travers le monde et principalement au Japon, des dizaines de compagnies se remettent au travail (qu'elles n'avaient jamais arrêté d'ailleurs). En voyant les fêtes de fin d'année approcher, en s'apercevant que le nombre de consoles vendues à travers le monde ne cesse d'augmenter, toutes les boîtes se remuent l'arrière-train, histoire de ne pas se laisser dépasser par les événements, ce qui est toujours délicat et périlleux. Du coup, des dizaines de nouveaux titres sont encore annoncés. Certains connus, d'autres complètement inédits, une chose est sûre et certaine, l'automne qui s'annonce à grands pas, et l'hiver proche seront assurément plus chauds que l'été.

SCOOP

NINTENDO PASSE A LA VITESSE SUPERIEURE!

Lors d'un salon au Japon le 27 Aout, Nintendo of America a fait deux annonces qui risquent de bouleverser sérieusement notre univers ludique.
Tout d'abord, Nintendo annonce la création d'un nouveau composant basé sur la technologie Risk et incluant un DSP. Ce composant révolutionnaire, qui se nomme le Super SX, permettra de développer des programmes en véritable 3D, avec des capacités uniques sur consoles 16 bits. Le SX sera incorporé dans les cartouches de la Super Nintendo et il pourra exécuter des fonctions mathématiques de haut niveau en temps réel. Grâce à ce nouveau composant, les jeux réalisés devraient atteindre un réalisme inégalé à ce jour. Les licenciés Nintendo pourront commencer à développer des jeux en utilisant le SX à partir de Janvier 93 et le premier jeu Nintendo sortira en Mars. Le titre de ce dernier n'a pas été annoncé, mais il est fort probable qu'il s'agisse de la suite de F-zero.
Ce nouveau composant permettant d'augmenter très sensiblement les capacités des jeux de la Super Nintendo, Nintendo pense que le CD rom tel qu'il est prévu actuellement n'apporterait pas un plus suffisant par rapport à la console. Du coup, Nintendo a décidé de remplacer le processeur 16 bits qui devait être intégré dans ce CD rom par un processeur 32 bits! Ce processeur 32 bits doublera la vitesse et la puissance de cette nouvelle machine et si l'on y ajoute le nouveau composant élaboré par Nintendo, le CD rom devrait faire très mal. Cette nouvelle machine devrait donc surclasser largement toutes les consoles disponibles actuellement, y compris la Neo Geo. Le développement du CD rom Nintendo sera achevé dans le courant de l'année prochaine et il sera fabriqué en Aout 93, au plus tard. En revanche, Nintendo n'avance pour l'instant aucune date de sortie pour cette nouvelle machine, car à son habitude, le constructeur japonais ne publiera ce CD rom que lorsque plusieurs jeux de qualité seront disponibles. Nintendo ne sortira sur le CD rom que des jeux d'un très haut niveau qui ne peuvent avoir d'équivalents sur cartouches... ça promet!
Le porte parole de Nintendo a déclaré que Sega allait être pulvérisé, ce qui reste à démontrer car Sega développe également une nouvelle console 32 bits, sans doute à base de CD. En tous cas, il est clair que Nintendo a décidé d'attaquer son concurrent sur ce qui était son point fort: la technologie haut de gamme. Cela nous promet un bel affrontement, dont les passionnés de jeux seront de toutes façons les gagnants.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

LUDI GAMES EST LA POUR VOUS AIDER
Ludi Games ne se contente pas de distribuer des cartouches pour la console Nintendo, la Super Nintendo et la Game Boy. Maintenant, il existe un club des utilisateurs pour tous les passionnés de ses jeux. A partir de Septembre, un journal trimestriel nommé Ludi News vous donnera des infos, des concours, ainsi que des trucs et astuces. D'autre part vous pourrez appeller SOS LUDI au 48 70 29 45 pour obtenir des aides de jeu (de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h). Enfin, le 36 15 LUDI GAMES vous offrira de nombreux services.

NEWS PREVIEWS

FATAL FURY





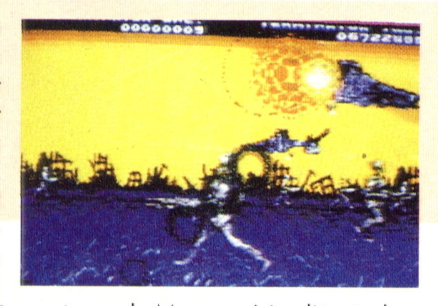
Issu de la Neo-Geo où ce jeu avait connu un très grand succès, Fatal Fury est le rival annoncé de Street Fighter II. Devant la performance extraordinaire de son prédécesseur, ce titre aura probablement pas mal de difficulté à réellement faire son trou sur Super Famicom, d'autant que les deux jeux se ressemblent "vachement", aussi complets l'un que l'autre au niveau des coups et aussi riches au niveau de l'animation d'arrière-plan et des personnages principaux. Reste à voir quel sera l'accueil que vous réserverez à ce jeu. Brillant et riche à la fois, Fatal Fury pourrait quand même bien créer une petite surprise.



ARENA MEGADRIVE

TERMINATOR II THE ARCADE GAME

Terminator II: The Arcade Game est la conversion du hit d'arcade qui sévit actuellement dans les salles de jeux vidéo. L'avantage de T2 est qu'il peut non seulement se jouer avec le joypad traditionnel de la Megadrive mais aussi avec le Menacer (c'est l'équivalent du Super Scope de la Super NES), ce qui ajoute encore davantage de réalisme au jeu . Pour détruire les engins de mort qui fonceront sur vous, il suffira de déplacer le curseur à l'écran et de tirer une bonne rafale. Aucune date de sortie officielle n'est encore annoncée chez Sega.





HUDSON SOFT PC ENGINE

BOMBER MAN'93

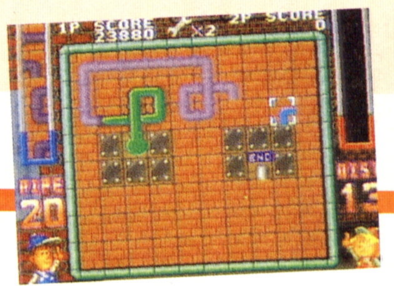
Que tous les amateurs de Bomber Man se lèvent, Hudson suite prépare une nouvelle version Bomber Man'93. Au programme de ce nouveau titre, plein de gadgets complètement délirants vous feront assurément craquer. Le principe du jeu reste identique à ce que nous connaissons, vous devez éliminer vos poursuivants en faisant éclater des bombes que vous aurez, au préalable, déposées dans un labyrinthe. Le but est d'éliminer tous les bombermen ennemis et de trouver la sortie. La principale originalité de ce titre est qu'il permet à cinq joueurs de s'affronter simultanément sur le même terrain. Folle journée et éclats de rires assurés pour ce jeu, dont la date de sortie définitive ne nous a malheureusement pas encore été annoncée.

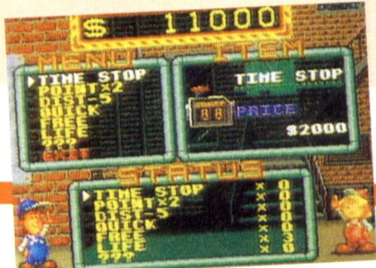


SUPER FAMICOM

PIPE DREAM

Pipe Dream devrait également avoir ses fans. Beaucoup plus porté sur la réflexion des joueurs que sur leur dextérité à manier le joypad, Pipe dream vous transporte dans un monde de plombiers, de tuyaux et d'eau. Le but du jeu est de construire des pipelines de sorte que l'eau ne puisse pas envahir la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Peut-être moins riche graphiquement que les jeux précédents, Pipe Dream est cependant un jeu complexe qui devrait ravir les amateurs de prise de tête en tout genre qui en ont assez de jouer des jeux débiles de baston, ringards et peu imaginatifs.





-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

SEGA CHOISIT AMSTRAD

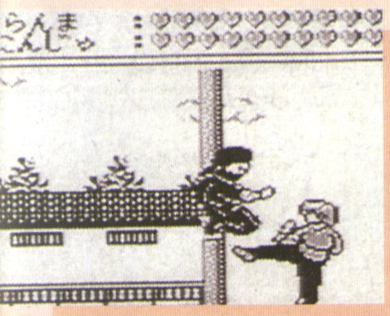
Sega vient de faire un alliance des plus surprenantes avec Amstard. Ces deux compagnies se sont réunies pour créer une nouvelle machine qui utilisera à la fois les technologies PC et Megadrive. Cette machine, qui devrait coûter moins de 1000F, permettra d'utiliser les cartouches Megadrive, les disques Mega CD et les disquettes PC de 3,5 pouces. Il est vraisemblable que cet appareil prendra la place de la Terra Drive, une machine du même type et réalisée avec IBM. La Terra Drive est sortie depuis un an au Japon où elle n'a guère eu de succès, sans doute en raison d'un prix plus élevé que celui de cette nouvelle machine.

HUDSON SOFT PC ENGINE

POWER SPORT

Après une compilation sportive en CD Rom de Human Technologie, voici Hudson Soft qui contre-attaque avec Power Sport, une simulation de compétition sportive qui vous fera participer à une tonne d'épreuves où vous retrouverez le lancer du disque, le tir à l'arc, le 100 mètres nage libre, le 110 mètres haies, le 100 mètres, le saut en hauteur, j'en passe et des meilleures. Au total, une bonne dizaine d'épreuves vous tiendra en haleine pendant pas mal de temps, ce qui, en soi, n'est déjà pas si mal.







RANMA 1/2

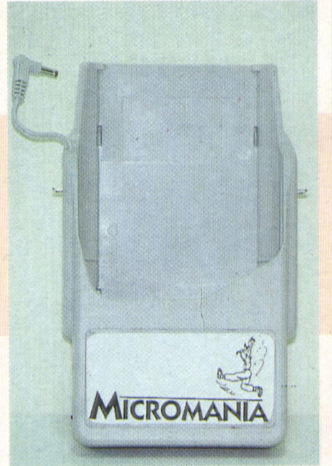
GAME BOY

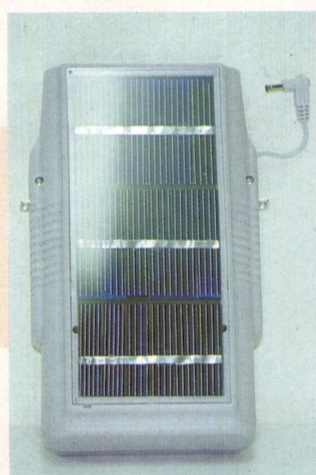
Issu de la PC engine et de la Super Famicom, Ranma 1/2 est un jeu de baston dans lequel vous êtes une jeune étudiante prête à sauver l'humanité. Animé par un scrolling horizontal, ce jeu de Banfresto est doté de graphismes assez cohérents qui traduisent bien son ambiance. Assez délirant grâce aux adversaires à affronter, Ranma 1/2 devrait théoriquement être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

INFO

L'ALIMENTATION SOLAIRE GAME BOY MADE IN MICROMANIA

Ce n'est pas parce que l'été est fini que le soleil n'est plus de la partie! Même sous une fine couche nuageuse, il continue à lancer ses rayons sur nos petites têtes de joueurs Game Boy! Eh oui!, désormais vous allez pouvoir utiliser l'énergie solaire pour jouer à la Game Boy! Vous allez jouer "écologique"! Micromania nous propose, pour une somme de 349 francs, un joli petit objet que je n'hésiterais pas à appeler une "alimentation solaire avec plein de gadgets"! Il suffit de glisser votre Game Boy dans le réceptacle qui épouse la forme et le design "plastique gris clair" de la console. Vous branchez ensuite une fiche dans le trou alimentation et c'est parti sans le moindre pet de l'ombre d'une pile! Il faudra bien sûr avoir préalablement mis l'alim magique à l'extérieur pour qu'elle se recharge, même avec des nuages (rappelez-vous, les rayons filtrent!). Rien ne vous empêche de brancher un adaptateur 6V sur l'engin, tout a été prévu, cool! Il y a aussi un petit bouton rouge indicateur de charge et une sortie casque si vous décidez de brancher le circuit son de la Game Boy sur l'alim. Un superbe objet, pratique, pas encombrant (on tient même mieux la console en main, le comble!) et révolutionnaire!









SUPER PINBALL

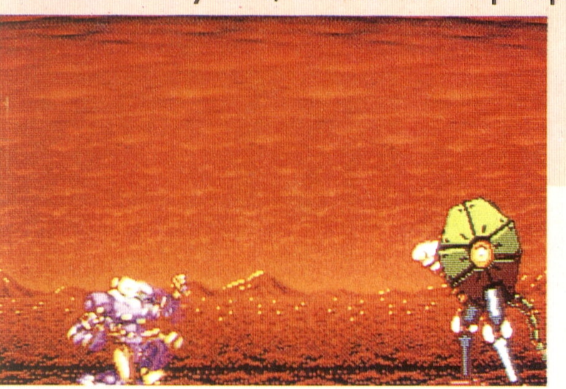
SUPER FAMICOM

Annoncé depuis longtemps (au moins un an), Super Pinball devrait enfin voir le jour au Japon avant la fin de l'année, du moins c'est le bruit qui court. Comme on est toujours à la pointe de l'actualité mondaine, on vous montre encore quelques photos que l'on a réussi à obtenir à la sueur de notre front. Principal adversaire du remarquable Devil Crush sur Megadrive, il faudra néanmoins avoir une version plus définitive pour avoir un avis sur le sujet. Une chose cependant est d'ores et déjà certaine, Super Pinball sera aussi beau que débordant d'effets spéciaux. Un soft que l'on attendra avec la bave aux lèvres.

MEGA CD

BLACK HOLE ASSAULT

Black Hole Assault vous transportera dans un univers hostile où les seules lois régissant le monde sont la force et la méchanceté envers les autres. Baraqué comme Arnold et n'étant pas des plus amicaux, vous aurez vos chances dans ce jeu de baston. Ressemblant très nettement à Heavy Nova, du moins dans le principe, la réalisation de Black Hole Assault de Micronet est tout de même nettement plus poussée et fine. Agrémenté par des musiques à s'en dégenter les oreilles, Black Hole Assault devrait être disponible avant la fin de cette année. C'est tant mieux.



SUPER PANG

CAPCOM
SUPER FAMICOM

Super Pang de Capcom est une conversion d'arcade existant déjà sur le CD Rom de la PC Engine et qui sera commercialisée sous le nom de Super Buster Brothers aux Etats-Unis. Aux commandes d'une espèce de chasseur armé d'un pistolet, vous devez débarrasser l'écran de toutes les bulles qui l'encombrent. Le problème est simple: plus vous détruisez de bulles, moins leur taille est imposante, plus elles sont nombreuses. En vous déplaçant de droite à gauche, vous devez parvenir à vous en débarrasser sans vous faire toucher, car les bougresses ne restent bien évidemment pas un seul instant sur place. Graphiquement aussi beau que la version du CD Rom, sur Super Famicom, Super Pang risque de faire des malheurs tant ce jeu est sympathique.



telex

UNE NOUVELLE CONSOLE SEGA!

De source bien informée, nous apprenons que Sega a commencé de développer une nouvelle console 32 bits. Cette nouvelle console devrait être commercialisée en 1994. Nous l'attendons avec impatience.

WORLD ILLUSION

SEGA MEGADRIVE

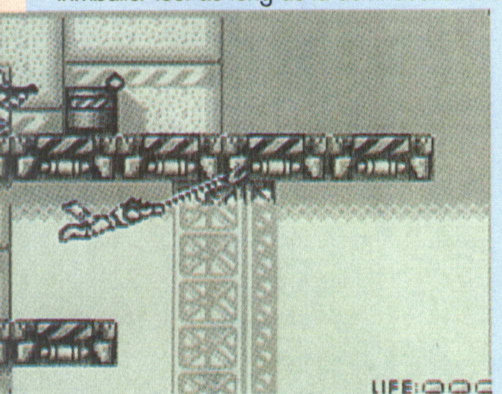
On vous a déjà parlé de World Of Illusion de Sega. Présenté lors du CES de Chicago, ce titre est l'un des plus attendus chez le géant japonais. Avec Donald et Mickey sur le même Ecran, World Of Illusion peut se jouer à deux. Si Sega joue une fois de plus la carte Disney,ce n'est pas pour rien, car comme dans Castle Of Illusion, la réalisation de ce titre est carrément tonitruante. Enfermés dans un monde complètement dingue, nos deux amis auront bien des déboires avant d'arriver à leur but. En s'aidant mutuellement à sortir des situations difficiles dans lesquelles ils se sont fourrés, ce n'est qu'avec passion et intelligence que vous pourrez parvenir au terme de cette aventure ultra-réussie. Aucune date de sortie ne nous a malheureusement été communiquée par les hauts dignitaires de Sega pour la sortie officielle de ce jeu au Japon. On en reparlera donc.



BIONIC COMMANDO

CAPCOM GAME BOY

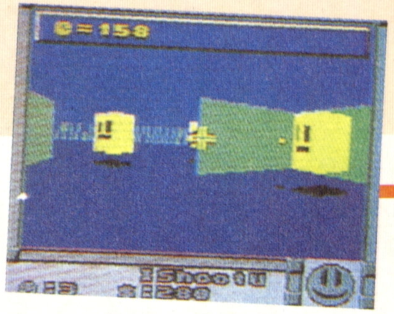
Chez Capcom, on ne devrait plus tarder à profiter des plaisirs que procure Bionic Commando. Tiré de la machine d'arcade, ce titre est d'un concept assez original puisque l'arme du héros que vous devez trimballer tout au long de la demi-douzaine de niveaux, est une sorte de yoyo géant qui s'agrippe aux parois des murs et des falaises. Vous pourrez vous servir de ce yoyo non seulement pour escalader les passages dangereux, mais également pour niquer les monstres qui vous fonceront dessus, ce qui n'est jamais très agréable.

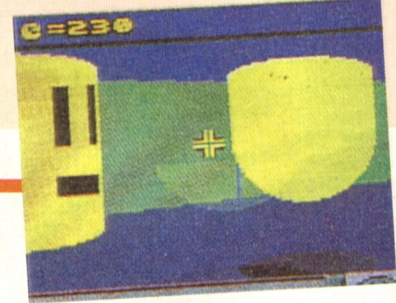


FACEBALL 2000

BULLET PROOF GAME GEAR

Faceball 2000 est un titre qui est également annoncé sur Game Boy et sur Super Famicom. Dans ce jeu qui peut se jouer à plusieurs, vous êtes une sorte de Pac-Man qui se déplace dans un labyrinthe qui scrolle entièrement en trois dimensions. Le but du jeu est simple, il suffit de découvrir l'ennemi qui, comme vous, se trouve enfermé et de lui trucider la tête. Faceball 2000 peut sembler moyen à un joueur, mais à deux il devrait révéler à la face du monde tout son brio. Inspiré par la réalité virtuelle, ce jeu, bien que simple, pourrait être l'une des surprises de cette fin d'année.

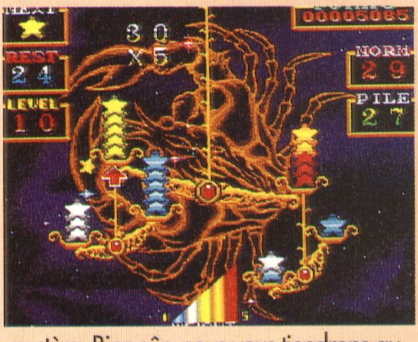




STAR MOBILE

NAXAT PC ENGINE

Naxat nous annonce la sortie prochaine de Star Mobile, malheureusement, aucune information supplémentaire ne nous est encore parvenue à ce jour, ce qui ne nous ravit pas au plus haut point. Mais bon, on n'a pas pu résister à l'envie de vous en montrer une photo tant le principe de ce jeu reste un mystère. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant de la suite des évènements dès que nous aurons de plus amples informations à ce sujet.



LAND STALKER - THE EMPEROR'S TREASURE

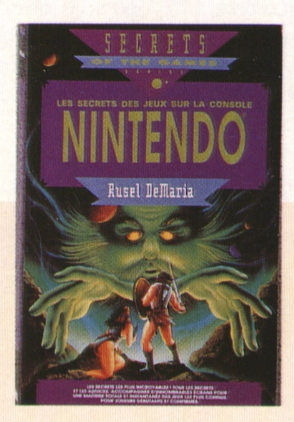
SEGA MEGADRIVE

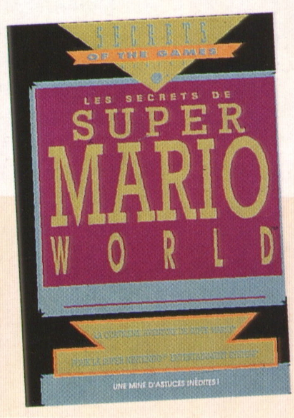
Land Stalker est un jeu de rôle programmé par Climax, l'une des équipes les plus actives de Sega au Japon. Le jeu se déroule entièrement en trois dimensions comme si l'on observait l'action du haut d'un building dans le lointain. Les scènes 3D ont été initialement dessinées par de vrais artistes, ayant tout prévu pour que les graphismes soient d'une qualité tout à fait remarquable. Le résultat est absolument magnifique et le jeu lui-même est d'une très grande profondeur. En se baladant de ville en ville, vous découvrirez des endroits critiques qui vous apporteront sagesse et raison. Chemin faisant, vous trouverez également des dés super utiles pour ouvrir les portes préalablement fermées par une obscure force du mal. Dans les souterrains, vous devrez tuer les monstres qui traînent et qui menacent la paix du monde. Un grand jeu de rôle en perspective chez Sega.

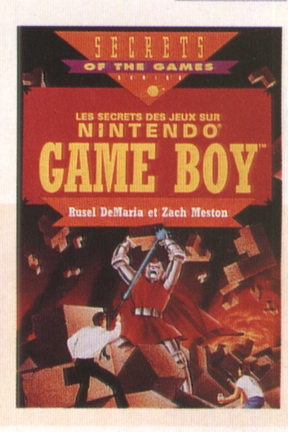


MEME EN LISANT ON SE CONSOLE.

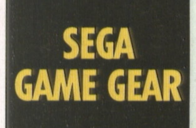
Les éditions Micro Applications viennent de publier trois livres exclusivement consacrés aux jeux de la gamme Nintendo. Tous Les secrets de Super Mario World. Un ouvrage de quelques 301 pages où le monde Mario est disséqué, miette par miette, monde par monde. Si vous n'avez pas encore découvert tout Mario, ce livre illustré de photos (noir et blanc) devrait combler vos lacunes. A noter que, pour une fois, le style employé par l'auteur, du moins par sa traductrice, n'est pas complètement niais. Rusel DeMaria prend suffisamment les joueurs au sérieux. Les deux autres ouvrages, Les secrets des jeux sur la console Nintendo et les secrets des jeux sur Nintendo Game Boy, proposent, outre les solutions plus ou moins complètes de 20 et 26 jeux respectivement, un chapitre très intéressant, du moins pour les parents réticents vis-à-vis des jeux vidéos, intitulé Petit Guide des jeux vidéos à l'usage des parents. Sans aller très loin dans sa réflexion (ce n'est pas son propos), l'auteur, Rusel DeMaria, y expose un certain nombre de problèmes d'une façon très claire. Pour ce qui est de ces énormes catalogues de soluces, ils proposent des trucs dont l'intérêt est variable. A savoir que lorsque des monstres vous frappent dans Swords and Serpents (Nintendo 8 bits) vous perdez des points de vie, c'est gentil, mais c'est aussi inscrit dans la doc, et en plus, on ne s'en serait pas douté. Néanmoins les solutions données sont en générale vastes et franchement utiles pour les joueurs qui aiment aller au bout des choses. L'inconvénient, c'est que les jeux datent un peu, mais si vous êtes bloqué depuis longtemps, ces livres sont faits pour vous. L'édition est, en outre, très belle, ce qui ne gâche rien.







Les Secrets des jeux sur la console Nintendo.
éditions Micro Application. 95FF. 432p.
Les Secrets des jeux sur Nintendo Game Boy.
éditions Micro Application. 95FF. 348p.
Les Secrets de Super Mario World.
éditions Micro Application. 95FF. 301p.



PHANTASY STAR GAIDEN
(TITRE NON DÉFINITIF)



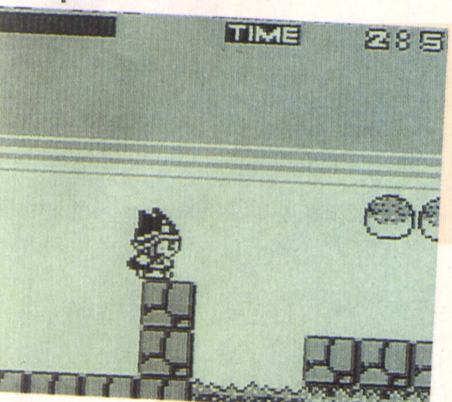
Les japonais vont une nouvelle fois pouvoir se régaler, avec l'adaptation de Phantasy Star sur leur bécane. Dans cette version, on retrouvera toute l'ambiance du jeu de rôle mythique. Dans un monde au bord du chaos, rempli de monstres, votre salut passera obligatoirement par l'obtention de points d'expérience. En utilisant certains sorts de magie, vous pourrez également progresser plus rapidement. Attention toutefois, la magie n'est pas illimitée et vous devrez chaque fois l'utiliser à bon escient. Cette cartouche de deux mégas propose une pile qui permettra de sauver une partie en cours de jeu. La date de sortie prévue au Japon est aux alentours du 15 octobre. Malheureusement, pour l'instant tous les textes de Phantasy Star Gaiden sont encore uniquement en japonais, nous devrons donc attendre un petit peu pour accueillir une version officielle anglaise.



GAME BOY

MAGICAL GUY

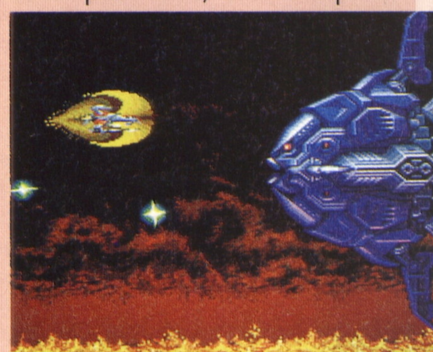
Magical Guy est un titre issu de la Megadrive. Ici, vous êtes un jeune écolier qui possède des pouvoirs magiques et une cape lui permettant de voler. Après une rebellion au sein de son école, notre petit étudiant va s'envoler pour une histoire folle dans un monde complètement inhospitalier, où même les profs commenceront à disjoncter complètement. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Magical Guy est un jeu de plates-formes comme on les aime. Rapide, bien animé et doté d'une jouabilité excellente, ce titre vous fera passer de longues heures de jeux, à vous en édater la rétine contre l'écran monochrome de la console.



SUPER DARIUS II

CD ROM PC ENGINE

Super Darius II est une nouvelle fois sur cette machine, un Shoot'Em Up bien connu. Déjà disponible en carte et en CD dans une première partie, cette séquelle s'avère particulièrement efficace. Toujours aux commandes du même vaisseau galactique, l'action de Super Darius ne varie que très peu. Plus beau cependant que les versions précédentes, ce titre a la particularité de présenter des monstres métalliques de fin de niveau très impressionnants. Assez rapide dans son déroulement, l'action ne se passe que sur un plan qui scrolle horizontalement. Très riche au niveau des couleurs, je doute pourtant fort que ce titre (qui n'est pas vraiment très nouveau) déchaîne les passions.



SONIC BLASTMAN



On ne devrait pas trop tarder à voir venir Sonic Blast Man, chez Taito, un jeu de baston comme son nom l'indique. Après un grave accident, vous voilà transporté dans la peau d'un solide guerrier métallique défenseur de la loi et servant la patrie. Lorsque vous apprenez qu'une organisation terroriste d'élite se met en chasse pour dévaster le gouvernement, celui-ci vous dépêche immédiatement pour les arrêter. Animé de bout en bout par un scrolling horizontal, Sonic Blast Man est un Beat'Em Up comme beaucoup sur Super Famicom. Utilisera-t-il les atouts de cette machine? C'est une autre histoire et pour l'instant, rien ne nous le laisse croire. Attendons donc d'en voir un peu plus avant de nous prononcer définitivement.

THE FLINTSTONES

TAITO MEGADRIVE

Disponible vers la fin de l'année, The Flintstones est l'adaptation du dessin animé "Les Pierres de Feu". A l'écran, vous dirigez Fred et votre mission est de sauver votre monde préhistorique des attaques sournoises d'un chien galeux tout droit sorti des bas fonds du Bronx. Des plates-formes, des bonus, des vies supplémentaires, des pièges mortels, des puzzles à la mord-moi-le-noeud seront les éléments essentiels de ce jeu de plates-formes aux graphismes alléchants. Yabba dab ba Doo!

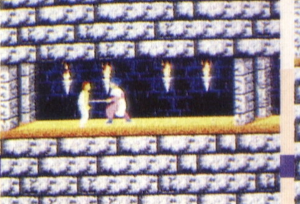




DOMARK GAME GEAR

PRINCE OF PERSIA

Testée dans ce numéro sur Super Famicom, la version Game Gear de Prince Of Persia s'annonce sous les meilleurs hospices. Cette conversion est pratiquement aussi bonne que toutes les autres. On y retrouve tout l'intérêt et toute la profondeur que l'on connaît, et de plus, l'animation reste fidèle à l'image que nous en avions eue sur Super Famicom. Un gros hit sur Game Gear. Malheureusement, nous ne savons pas encore quand Prince Of Persia sera disponible sur la portable de Sega. Nous vous tiendrons au courant.





-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

STREET FIGHTER II

A partir du mois d'Octobre, ce ne sera plus Super Mario World qui sera vendu avec la Super Nintendo, mais Street Fighter II !!!! Vous le croyez ça? En voilà une idée qu'elle est bonne ! Cette nouvelle devrait faire plaisir à plus d'un amateur de jeux de baston.

SNK NEO GEO

WORLD HEROES



Un scientifique mystérieux a réuni un groupe de huit combattants,dispersés à travers le monde. Ces hommes doivent combattre pour savoir qui sera le prochain World Hero, défenseur de la Terre. Cette cartouche sur Neo-Geo est, à ma connaissance, la plus importante de la série en taille mémoire, pas moins de 87 mégas! C'est un record. Parmi ces guerriers possédant chacun ses propres techniques de combat, choisissez le vôtre et partez à la conquête du monde. Deux joueurs peuvent s'affronter l'un contre l'autre pour ce remix de Street fighter II qui s'annonce comme un grand titre sur Neo-Geo.

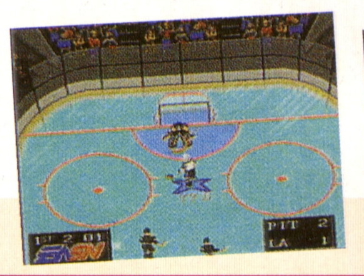




ELECTRONIC ARTS MEGADRIVE

NHLPA HOCKEY

Nhlpa Hockey est sans aucun doute ce que tous les fans de hockey espéraient dans leurs rêves. On avait déjà pu voir, avec NHL Hockey, ce qu'était capable de faire Electronic Arts; cette fois le résultat est encore plus réaliste. De légères modifications ont été apportées au jeu pour le rendre encore plus fluide. De plus, de nouvelles options (comme une sorte d'applaudimètre pour connaître la cote des joueurs avec les fans) ont été greffées pour notre plus grand plaisir. Annoncé pour septembre, j'ai vraiment l'impression qu'avec Nhlpa Hockey il va falloir s'accrocher sec. Ce titre est également annoncé sur Super Nintendo, mais pour l'instant nous n'avons pas plus de renseignements.

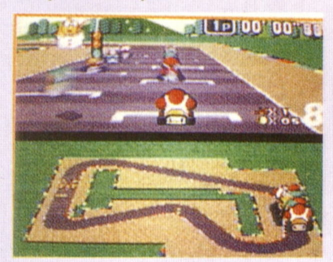


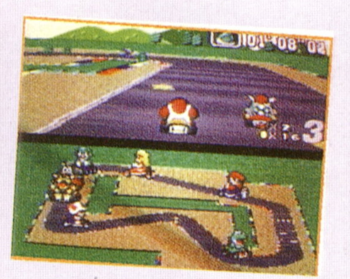


NINTENDO SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART

On vous a déjà causé de Super Mario Kart, cette course de karting mettant en scène la vedette de Nintendo. Jusqu'à présent, on ne connaissait pas encore sa date de sortie; à présent c'est officiel, Super Mario Kart sera en vente au Japon dès le 27 août et sera très probablement accessible à nous, petits Français, au cours des premiers jours de septembre, l'importation parallèle allant bon train (et c'est tant mieux!)





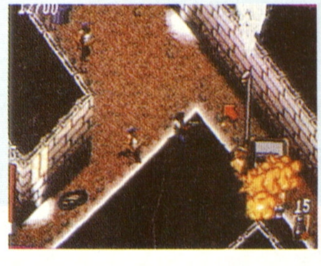
ACCLAIM MEGADRIVE



PREDATOR II

Predator II sur Megadrive risque fort d'être un titre au moins aussi passionnant que le film. Avec un taux de criminalité très en baisse, Le Prédateur est de retour pour ramener bon nombre de nouveaux trophées. Dans la peau du flic le plus fou de la ville de Los Angeles, vous avez pour mission de sauver les prisonniers de la bête, tout en évitant les lasers du monstre. Entièrement réalisé en trois dimensions isométrique, l'action de Predator II est gigantissime. A mi-chemin entre Rambo et Mercs, ce titre devrait faire un carton lorsqu'il sera en vente, dans le courant du mois de novembre.





-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

DES JEUX D'OCCASION

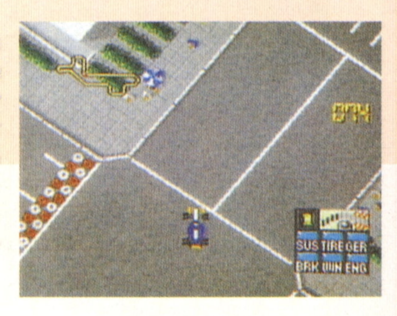
Score Games est un nouveau magasin qui se spécialise dans les jeux videos d'occasion. Vous y trouverez plus de 2000 jeux à des prix très avantageux, ainsi que des consoles d'occasion. Avis aux amateurs!

SUPER F1 CIRCUS

NIHON BUSSAN SUPER FAMICOM



Super F1 Circus est bien connu par la majorité d'entre vous puisque ce titre s'est déjà vu converti sur Megadrive et sur PC Engine (dans deux versions différentes, une troisième sur CD Rom est en cours). Au volant d'une Formule Un, votre objectif sera, bien entendu, de devenir champion du monde. La course se déroule comme si toute l'action était vue d'un hélicoptère qui suivrait la piste. Celle-ci s'ouvre par un scrolling multi-directionnel hyper rapide et très fluide. Riche au niveau des options, c'est sans aucun doute la vitesse de déroulement du jeu qui en fera son succès sur Super Famicom. Je vous rappelle tout de même que sur PC Engine, F1 Circus fut pendant longtemps la meilleure vente japonaise.





SEGA MEGA DRIVE

Partez pour le vol le plus effrayant de votre vie avec LHX Attack Chopper™, le premier jeu à simulation d'hélicoptère réaliste de Mega Drive avec vrais graphiques polygones en 3 dimensions, par les concepteurs qui ont créé F-22 Interceptor.

Armé d'un importante sélection de missiles, foncez au coeur des champs de bataille les plus dangereux du monde à bord de l'hélicopètre expérimental LHX ou du gunship AH-64 Apache. Vous avez une vue aérienne de l'action à partir du cockpit ou de l'un des 7 angles extérieurs.

Choisissez parmi 30 classes de mission, y compris combat aérien et attaque au sol. Volez dans une variété étourdissante de conditions météorologiques et attaquez-vous à 40 types de cibles ennemies.

Oh......Et n'oubliez pas de baisser la tête!

EASN
ELECTRONIC ARTS
SPORTS NETWORK

LES VRAIS PROS AUSSI DANS «NHLPA HOCKEY»

NHLPA

La même chose est valable pour NHLPA™ Hockey '93, la nouvelle suite pleine d'action au célèbre jeu EA Hockey, qui met en vedette les vrais pros de la National Hockey League de 1992.

Car ces types ne rigolent pas!

Avec NHLPA Hockey '93, vous pouvez tout faire à vos adversaires: Crochets, croc-en-jambe, collision. Et faites-leur claquer des dents avec des contacts ultra physiques, tout en maintenant un «équilibre incroyable» pour vos tirs.

Produisez des tirs super puissants et fracassez les barrières avec la force de vos shoots. Vous pouvez même tester vos qualités d'entraîneur en introduisant le juste mélange d'agression et de technique dans votre équipe.

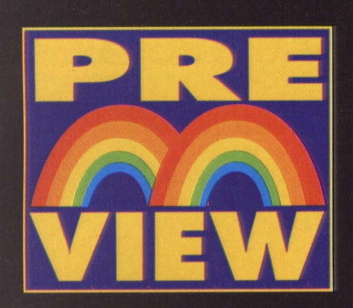
'93 présente également un personnage tout nouveau. Le gardien de buts intelligent. Il peut plonger, bondir, shooter et patiner en dehors de sa surface pour dégager des palets égarés, ce qui rend la défense aussi excitante que l'attaque.

Grâce à un back-up EEPROM, la performance (les buts, actions menant au but et arrêts) des 500 joueurs NHL est suivie automatiquement durant tous les matchs et sauvegardée dans la cartouche.

Alors qu'attendez-vous: prenez vos patins et décollez dès maintenant pour votre magasin de jeux électroniques le plus proche.



Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00.



LE REVEIL D'UN

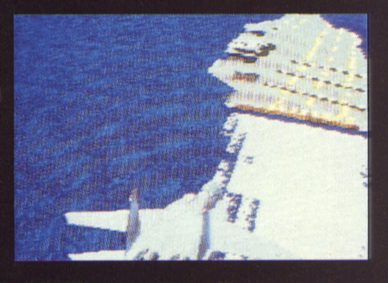
Microprose, c'est le champion, le boss, le prince suprême de la simulation en tout genre et surtout de la simulation aérienne. Adulé sur micro, honoré sur PC pour ses titres aussi sublimes que remarquables, comme Silent Service, Gunship, Gunship 2000, etc... Microprose est à l'heure actuelle la société référence en matière de simulateurs. C'est donc avec une joie que je ne pourrai dissimuler que nous apprenons la venue de cet éditeur dans le monde de la console. Et comme un géant ne se déplace jamais sans bruit ni fracas, la dose et la demi-douzaine de titres qui sont en préparation sur la gamme Nintendo, risquent de frapper fort, comme le poing de Danboss lorsqu'il est en colère. Planquez-vous, ça va déménager!

SUPER STRIKE EAGLE/SUPER NINTENDO

Titre illustre sur toutes les bécanes sur lesquelles il a été converti, Super Strike Eagle est, comme son nom l'indique, un simulateur de vol. Mais quel simulateur! Sur PC, en son temps, Super Strike Eagle avait été l'un des meilleurs de sa catégorie. Comme sur Super Nintendo il n'y en a pas encore, c'est un véritable plaisir que de recueillir un logiciel de ce calibre au sein d'une logithèque déjà aussi remarquable que celle qu'on lui connaît.



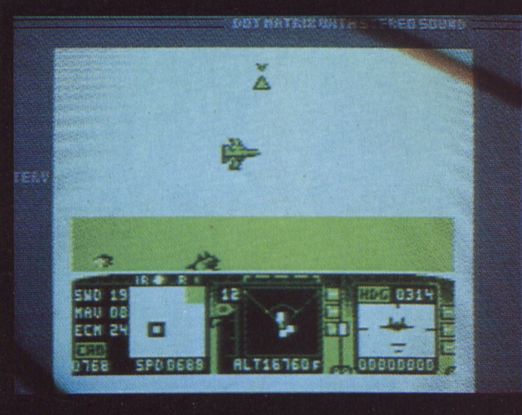
Utilisant des images digitalisées, et certaines des capacités de la Super Nintendo, Super Strike Eagle révèlera au grand public ce qu'est un simulateur. Certes, du fait du peu de bouton d'un joypad par rapport au clavier d'un micro, le jeu ne sera pas aussi efficace et réaliste, mais la réalisation semble tellement brillante qu'on devrait véritablement en avoir pour ses sous. Outre les commandes de décollage, les volets, les trusts, les commandes de direction et de tir, Super Strike Eagle proposera également aux joueurs plusieurs types de missions qu'ils devront accomplir avec succès pour accéder à la mission suivante. D'une réalisation extraordinaire, bien que la version nous ayant été présentée était loin d'être définitive, Super Strike Eagle devrait faire un méga carton quand il sera disponible au début du printemps prochain. C'est pas demain, nous sommes d'accord.



RAILROAD TYCOON

Quelle étrange idée que celle qu'ont eue les programmeurs de Microprose en voulant, à partir d'une simulation de chemin de fer, faire une simulation économique générale. Si l'idée est étrange, si le concept est bizarre, il n'en reste pas moins que Railroad Tycoon dilapide et innove complètement dans le domaine du jeu sur console. Si Populous, comme Sim City présentait un nouveau concept, Railroad Tycoon en présente, lui aussi, un nouveau. Tout le monde s'en réjouira d'ailleurs. Car des jeux aussi "bottants" et beaux que celui là, nous en voulons tous les jours. Alors voilà, vous êtes un pauvre petit pélo perdu dans un coin de votre campagne, vous avez de grands projets et des idées précises sur tout un tas de sujet; malheureusement, personne ne vous a encore donné votre chance de mettre en oeuvre tout ce que vous avez dans la tête, personne... Sauf Microprose. Avec Microprose et de longues heures de jeu, vous deviendrez le maître du monde absolu et un magnat de la finance à en faire pleurer de jalousie même les plus gros requins de la planète. Tout ça, c'est pour... Ouvrez vos esgourdes: juillet 1993, donc patience.



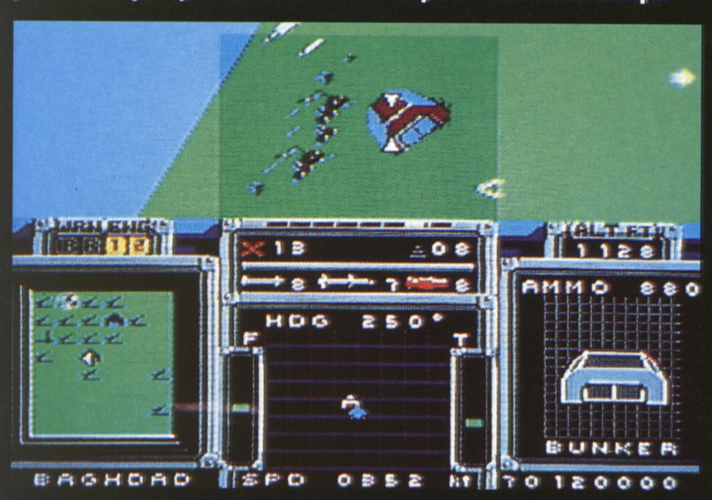


GEANT !

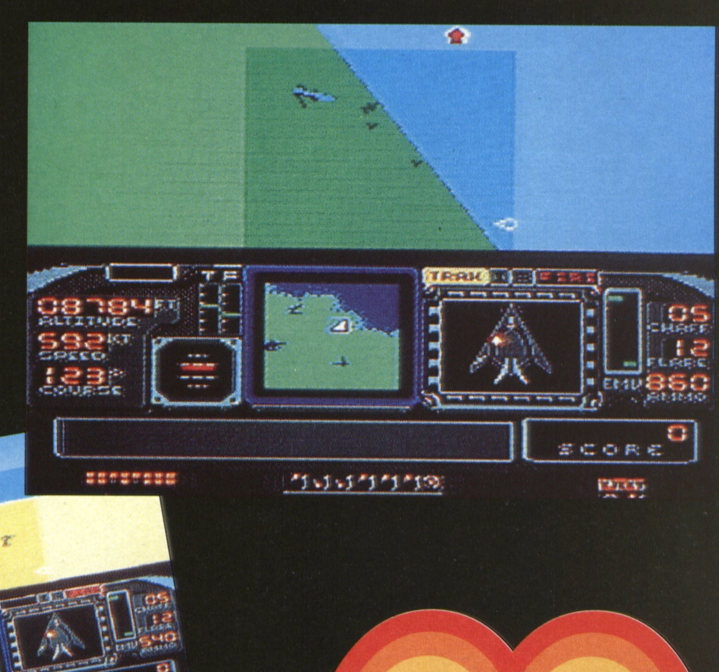
F-15 STRIKE EAGLE/GAMEBOY/NES

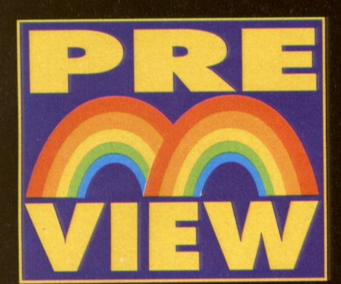
Toujours dans le domaine de la simulation, aérienne cette fois encore, Microprose concocte l'adaptation de F-15 Strike Eagle sur Gameboy et sur NES. Si les deux jeux sont assez similaires dans leur concept et dans la façon d'envisager les choses, le version NES reste tout de même plus complexe, même si, pour l'utiliser, il n'est pas nécessaire d'avoir son brevet de pilote. En fait, plus que des simulateurs, capacités des machines obligent, F-15 Strike Eagle sur NES et Gameboy sont plus de simples jeux d'arcade dans lesquels il faudra accomplir mission après mission, chacune d'elles étant bien déterminée. Ainsi, si les premières sont simples, les suivantes deviennent plus complexes. En survolant le territoire ennemi, en général c'est du côté de l'Irak, vous pourrez, à l'aide de vos armes -des missiles Maverick, des Sidewinders et des mitrailleuses lourdes- annihiler toute défense adverse. Sur chacune des deux versions, une option permettant de sauver une partie en cours, vous assurera un confort de jeu supplémentaire. Un tout petit peu plus riche sur NES, F-15 Strike Eagle a perdu beaucoup par rapport à son équivalent sur micro, mais Microprose a trouvé le subtile mélange entre l'action pure et dure et la simulation. F-15 Strike Eagle sera disponible très bientôt, genre tout de suite, presque immédiatement quoi!





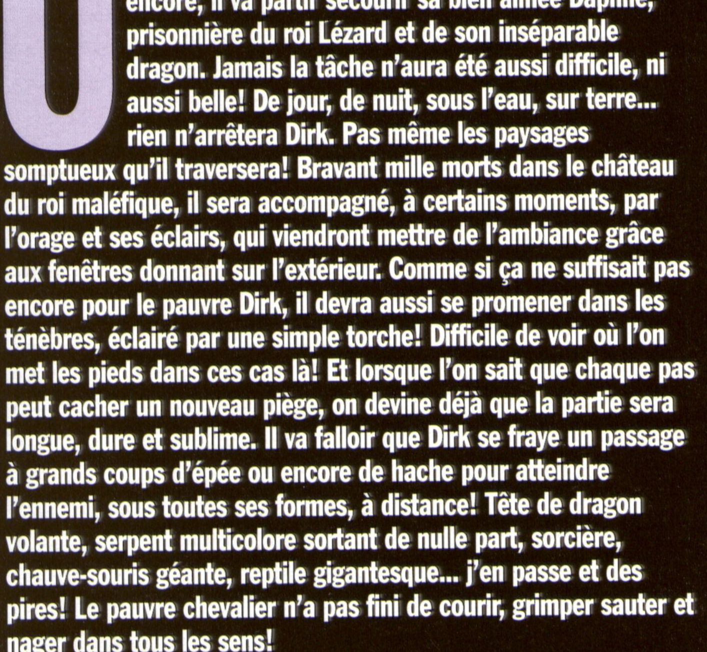
Avec F-117A sur NES dont nous n'avons que très peu d'informations, (nous savons seulement qu'il sera disponible dans le courant du mois de mars 1993), trois autres titres sont également en cours de préparation dans les ateliers de la firme américaine: Civilization, Pirates et Solo Flight, tous trois sur Super Nintendo. L'avenir s'annonce sous les meilleurs hospices possibles.







La grande aventure recommence!

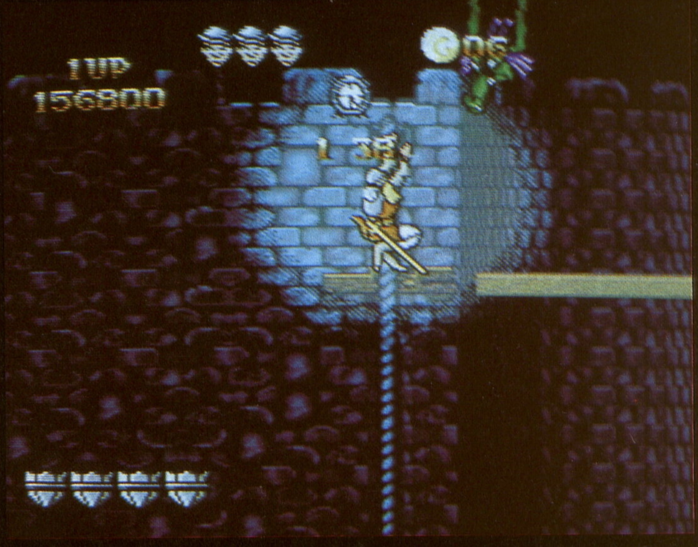


Une fois encore, revoici le beau Dirk. Et une fois encore, il va partir secourir sa bien aimée Daphné, prisonnière du roi Lézard et de son inséparable dragon. Jamais la tâche n'aura été aussi difficile, ni aussi belle! De jour, de nuit, sous l'eau, sur terre... rien n'arrêtera Dirk. Pas même les paysages somptueux qu'il traversera! Bravant mille morts dans le château du roi maléfique, il sera accompagné, à certains moments, par l'orage et ses éclairs, qui viendront mettre de l'ambiance grâce aux fenêtres donnant sur l'extérieur. Comme si ça ne suffisait pas encore pour le pauvre Dirk, il devra aussi se promener dans les ténèbres, éclairé par une simple torche! Difficile de voir où l'on met les pieds dans ces cas là! Et lorsque l'on sait que chaque pas peut cacher un nouveau piège, on devine déjà que la partie sera longue, dure et sublime. Il va falloir que Dirk se fraye un passage à grands coups d'épée ou encore de hache pour atteindre l'ennemi, sous toutes ses formes, à distance! Tête de dragon volante, serpent multicolore sortant de nulle part, sorcière, chauve-souris géante, reptile gigantesque... j'en passe et des pires! Le pauvre chevalier n'a pas fini de courir, grimper sauter et nager dans tous les sens!

Chaque niveau se composera d'une demi-douzaine de sous-niveaux. Chaque fois, le but sera soit de trouver la sortie, soit de tuer un monstre abominable! Charmant programme! Avec une animation démente, Dragon's Lair se rapproche du dessin animé! Les décors, qui utiliseront un maximum rotation et zoom, dans tous les sens, risquent de rester un morceau d'anthologie pour la Super NES! De plus, en proposant des niveaux d'une étonnante variété, Dragon's Lair devrait devenir la référence de tous les amateurs de jeux de plates-formes et d'action. Un must à ne pas manquer, pour le début du mois d'octobre!



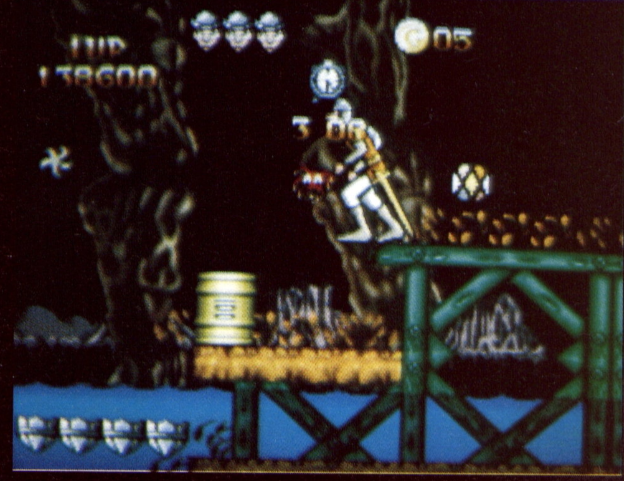




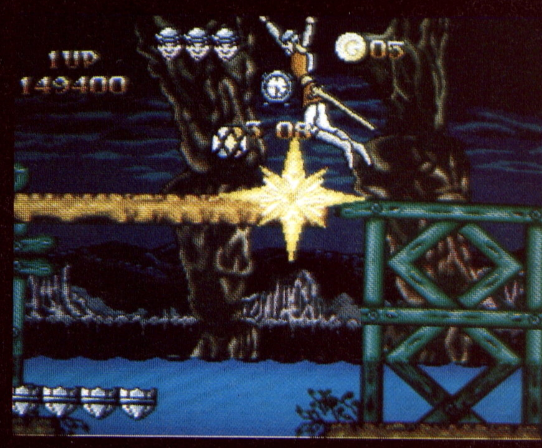
ON'S LAIR





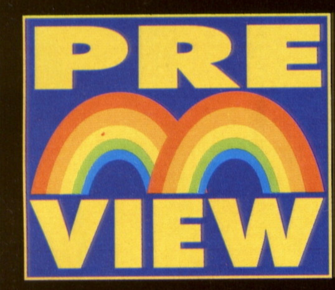






EDITEUR : ELITE
DISPONIBILITE : OCTOBRE





Le ninja repart au combat !

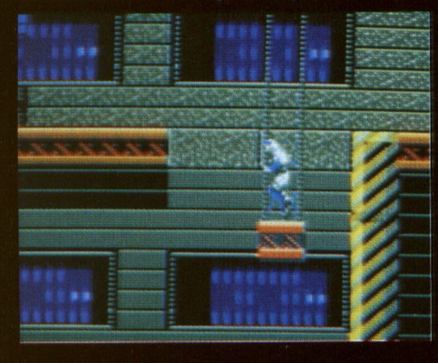
GG Shinobi II

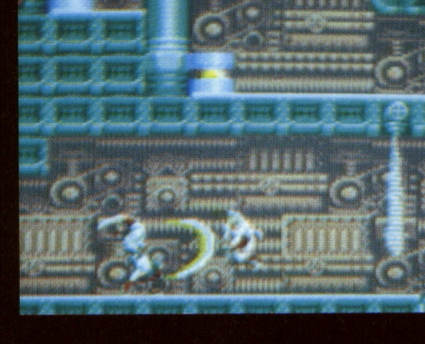
Souvenez-vous, c'était il y a un peu plus d'un an, un jeu sortait sur Game gear, bouleversant les foules, retournant les joueurs, bref, qui provoqua l'admiration générale. Souvenez-vous, vous étiez Joe Musashi, comme toujours, et partiez rechercher vos amis disparus. Chacun d'entre eux, spécialisé dans une arme, avait un pouvoir spécial, et une fois l'un de vos collègues libéré, vous pouviez jouer avec; ce qui donnait à ce jeu une "jouabilité" extraordinaire.

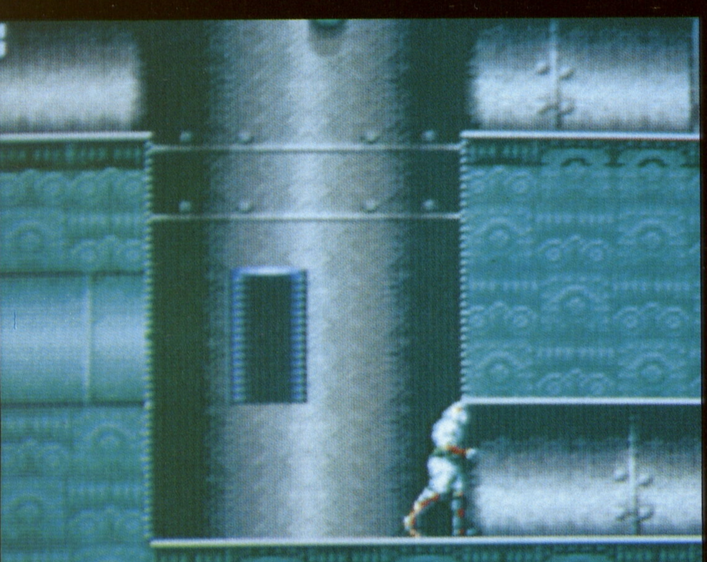
Hé bien, voila que Sega remet ça avec la suite de ce jeu fabuleux. Et foi de Greg, si ça arrache comme le premier, ça risque de faire très mal. Doté de superbes graphismes, avec des effets colorés qu'hélas les photos ne rendent pas, Shinobi 2 promet énormément.

Le scénario est toujours le même, vous commencez seul et devez délivrer vos amis, une fois encore hypnotisés par le grand méchant du jeu. Il va donc falloir choisir un stage parmi les 5 proposés et hop, à l'attaque! Contrairement à l'épisode précédent, vous pouvez commencer directement par le dernier stage, mais seul, dur dur. Citons dans le désordre les armes disponibles: épée, sabre, shurikens, et autres bombes. Eh bien, je crois qu'après une news aussi alléchante, vous n'avez plus qu'à vous rouler par terre en attendant cette cartouche de chez Sega.





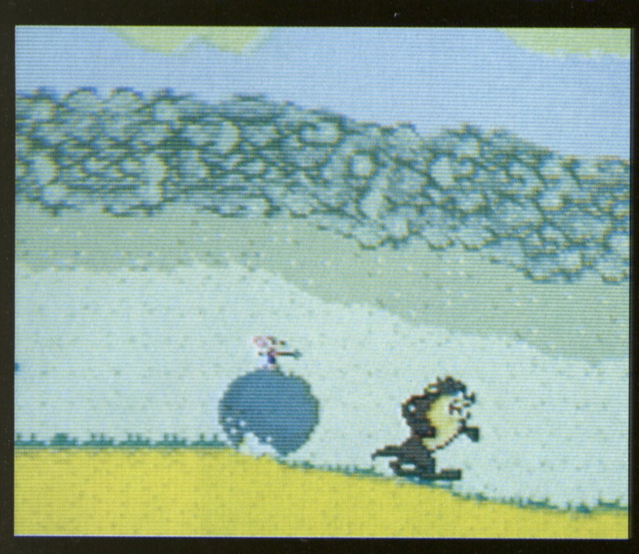






DISPONIBILITE:NOVEMBRE
EDITEUR : SEGA

Tazmania

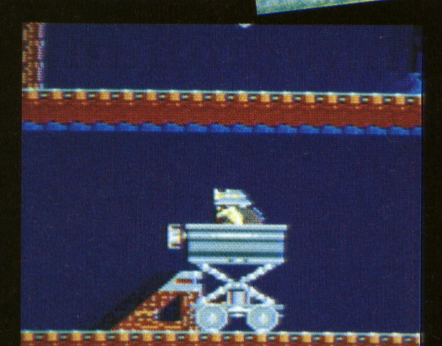




Le diable de Tasmanie, bien connu des possesseurs de megadrive, est un personnage assez curieux, très nerveux, et surtout extrêmement gourmand. En effet, ne v'la't'y pas que son grand'père lui parle d'une légende avec des oeufs dedans, qu'aussitôt notre ami Taz se précipite sans réfléchir. Et pour trouver ces oeufs, il en aura du chemin à faire. Il faudra traverser des déserts infestés de rochers, puis une jungle hostile, suivie de l'arctiquec et des mines avec leurs fourgons fous. Toute une épopée qui attend Taz. Le jeu n'etait pas tout à fait fini lorsque j'ai joué, mais je vous jure que ça valait quand même le détour. Il faut voir Taz courir, sauter, et même mourir. Les diverses positions et mouvements sont décomposés à l'extrème, qualité dessin animé, à laquelle Sega nous avait habitués. Proche dans son déroulement de son confrère sur Megadrive, on peut dire que les différences sont minimes, ce qui est exceptionnel. Comme je le disais tout à l'heure, le diable de Tasmanie est un animal très gourmand, et il pourra manger tout ce qu'il trouvera sur son passage, que ce soit poulets, bouteilles, crabes, souris, et même des bombes, bombes qui lui exploseront à la tronche s'il les avale. Décidément, ce diable de Tasmanie n'est pas ce que l'on pourrait appeler un mauvais bougre. Même que, si j'étais vous, je courrais réserver la cartouche à mon magasin favori.

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : OCTOBRE











La carte du monde du dessus est imposante et remplie de dangers. Choisissez votre option de jeu et entrez dans l'aventure avec prudence (on dit qu'elle est mère de la sûreté).

SONY SEME LA TEMPÊTE.

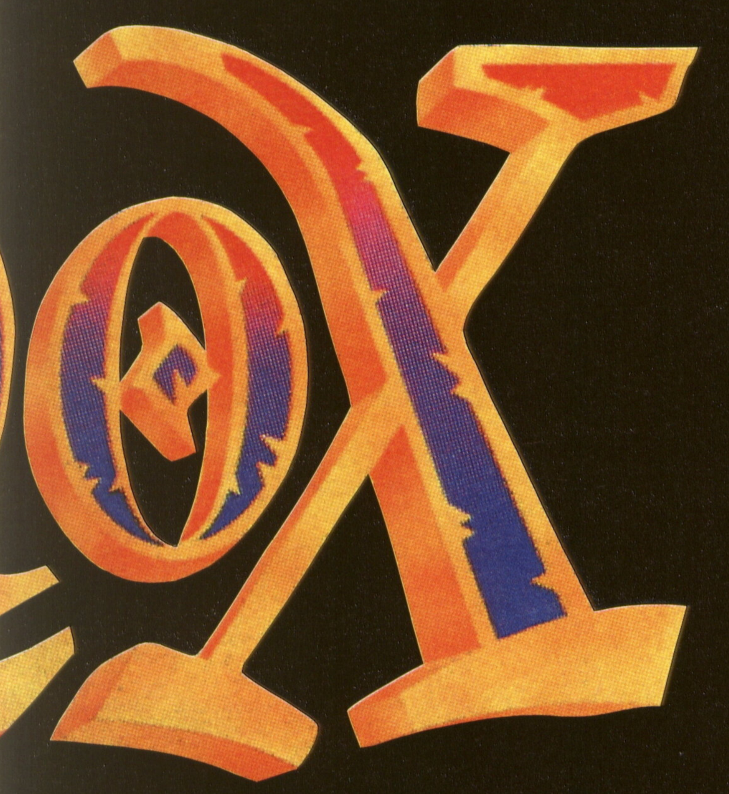
Il y a cinq ans déjà, que le temps passe vite, Shadax, le grand sorcier avait réduit à néant toutes les espérances de Melkior, le méchant de service et, depuis, le pays de Galadonia vit en paix. Glendaal, le fils de Shadax et la princesse Elanor ne semblaient pas avoir les capacités métaphysiques de leur aïeul. Se trompait-il, se plantait-il, c'est ce que nous allons savoir. Persuader au plus profond de lui-même qu'il pourrait devenir un grand magicien aussi, Glendaal, durant toute sa jeunesse, prit des cours auprès de l'un des plus grand sorciers de la région.
Un jour pourtant, alors que tout se déroulait comme dans le meilleur des mondes, Glendaal se réveilla brusquement, perturbé qu'il était par l'état du ciel. Une énorme tempête se formait dans le lointain. Devant l'amplitude de cette tempête, une idée germa dans l'esprit de Glendaal. Persuadé, une fois de plus (ce garçon est plein de certitude), qu'il avait raison, il savait que Melkior était là, présent, et que son esprit revivait. Seul, Melkior était capable de déchaîner les éléments de la sorte. Sur ces pensées, il se rendormit. Le lendemain matin, boum, catastrophe, tout le pays était ravagé et tous les habitants transformés en zombies et démons. La zone la plus complète à Galadonia. Craignant le pire, Glendaal se mit à la recherche de son père...
Equinox est un jeu entièrement réalisé en trois dimensions qui place le joueur dans un univers formé par huit donjons remplis de pièges mortels, de trésors et de monstres. Au fur et à mesure de votre progression au coeur du jeu, votre expérience s'enrichira de quelques points supplémentaires, de nouvelles armes et vous pourrez également apprendre de nouveaux sorts de magie, lesquels seront d'une utilité extraordinaire pour mettre à mal certains ennemis. Dans Equinox, vous découvrirez deux mondes complètement à part, le monde du dessus et celui du dessous bien plus terrifiant et maladif. Dans le monde supérieur, vous pourrez vous déplacer directement sur la carte et la voir tourner en temps réel, quand et comme vous le souhaitez. Dans les donjons, le monde inférieur, vous devrez traverser et voyager de salle en salle en quête d'objets mystiques qui vous permettront de terminer un niveau. Toutes les scènes en trois dimensions sont extraordinaires et les couleurs choisies remarquables. Si a cela l'on ajoute une bande sonore du tonnerre de Dieu le père, je ne vous raconte même pas le carton que devrait faire Equinox lorsqu'il sera disponible dans le courant de l'année.



Une fois sur le monde du dessus, des créatures vous attaqueront de toutes parts. Dépatouillez-vous pour trouver l'entrée des donjon. C'est là que réside votre salut.

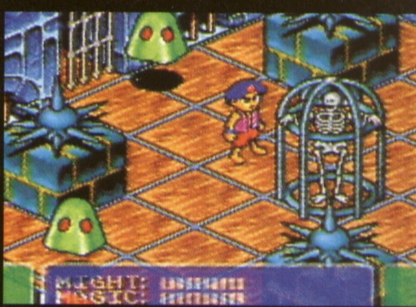


Le monde du dessus tourne à volonté pourvu que vous appuyiez sur les boutons adéquats. Utilisant les capacités du mode 7 de la Super NES, Equinox est super réaliste.

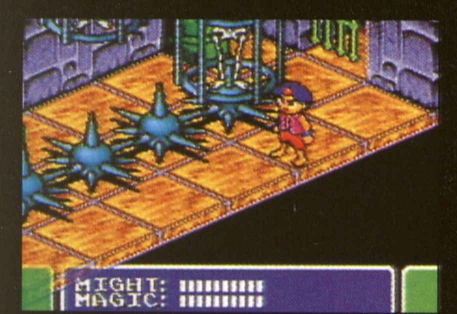




En utilisant le bouton de saut, vous pourrez sauter par dessus les petites rivières et éviter certains monstres. Soyez quand même prudent.



Le premier donjon est rempli de fantômes. Frappez les avec vos armes et précipitez-vous vers la salle suivante.



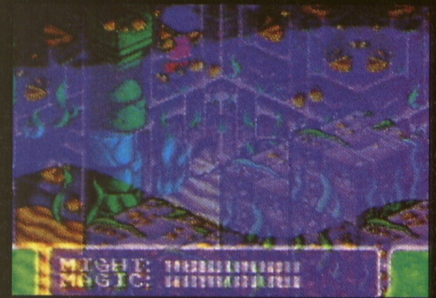
Durant les parties, vos principaux ennemis seront ces boules piquantes qui se trouveront à tous les passages critiques du jeu.



Le second donjon est un labyrinthe plein d'ennemis et de pièges cachés. Pensez toujours à récupérer les clés mystiques. Elles sont nécessaires et indispensables.



La recherche des clés mystiques qui vous ouvriront les portes de la liberté continue. Sans elles, vous ne pourrez pas aller bien loin. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire.



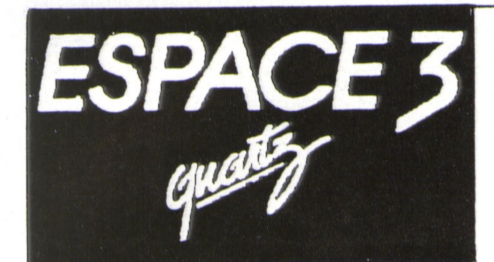
Ce donjon est un peu particulier, il vous donnera de nouveaux pouvoir et surtout un saut particulièrement spectaculaire, mais ce n'est pas pour cela qu'il sera plus facile à conclure.



Les démons du vent dans le troisième donjon, vous prendront sérieusement la tête. Evitez les à tout prix.

EDITEUR : SONY IMAGESOFT
DISPONIBILITE : DECEMBRE





LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILLY	**239,00**
ADVENTURE ISLAND	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALLEWAY	195,00
ALTERED SPACE	239,00
BASEBALL	**140,00**
BATMAN	195,00
BATMAN RETURN	239,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BLUES BROTHERS	239,00
BUGS BUNNY 2	**239,00**
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
DAE DALIAN OPUS	**140,00**
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	259,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	259,00
FASTEST LAP	239,00
FERRARI GP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00
FINAL FANTASY LEG	259,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	195,00
HOOK	**239,00**
HUDSON HAWK	**239,00**
IN YOUR FACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	**239,00**

MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MISSIL COMMAND	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAIL N SCALE	239,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA GAIDEN	259,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	**140,00**
PIT FIGHTER	239,00
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
R TYPE	239,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP II	239,00
ROGER RABBIT	239,00
SIMPSONS	259,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	**239,00**
SUPER RC PRO AM	195,00
SUPERMARIOLAND	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	**259,00**
THE FLASH	**259,00**
TINY TOON	**239,00**
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
TURN N BURN	239,00
WAVE RACE	239,00
WORLD CIRCUIT	239,00
WORLD CUP SOCCER	239,00
WORLD ICE HOCKEY	239,00
YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590 F

NES USA

GAME KEY
245 F

GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F

GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTELVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel+ 1 manette
1090 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario 4
1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

ACTRAISER	**549,00**
ADDAMS FAMILY	495,00
ADVENTURE ISLAND	**499,00**
ARCANA	**549,00**
CASTLEVANIA 4	495,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA IIII	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FIGHT	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE & MAC	495,00
LAGOON	**549,00**
LEMMINGS	495,00
MAGIC SWORD	TEL
NBA BASKET BALL	TEL
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
R P M RACING	469,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	**469,00**
DRAKKEN	469,00
ROBOCOP 3	**590,00**
ROMANCE OF 3 KINGDOM	**590,00**
SIM CITY	**469,00**
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SPANKING QUEST	549,00
SPIDERMAN	TEL
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	**449,00**
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	TEL
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO !

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	**299,00**
GHOULS AND GHOSTS	**495,00**
GRADIUS 3	**399,00**
POPULOUS	**399,00**
STREET FIGHTER II	**645,00**
ZELDA 3	**495,00**

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL
1 390 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F
(d'une valeur maximale de 590 F)

ADVENTURE ISLAND	490,00
BATTLE BLAZE	540,00
CONTRA SPIRIT	**549,00**
DINA WARS	**549,00**
DIRTY CHALLENGER	**590,00**
FINAL FIGHT GUY	**590,00**
GOEMON	549,00
GOLDEN FITHTER	**590,00**
GRADIUS III	439,00
HAT TRICK HERO	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	**590,00**
MARIO PAINT+ SOURIS	**790,00**
METAL JACK	**590,00**
OTHELLO	490,00
PARODIUS	590,00
PHANLANX	**590,00**
PRINCE OF PERSIA	549,00
RAMNA 1/2	**590,00**
RETURN OF DOUBLE DRAGON	TEL
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	**439,00**
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	490,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	590,00
SUPER MARIO KART	TEL
THUNDER SPIRIT	490,00
TURTLES IV	590,00

FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	**399,00**
LEMMINGS	**399,00**
POPULOUS	**299,00**
RUSHING BEAT	**399,00**
SOUL BLADER	**299,00**
STG	**399,00**
STREET FIGHTER II	**645,00**
SUPER R TYPE	**369,00**
SUPER VALIS	**399,00**
SUPER WRESTLMANIA	**399,00**
TOP RACER	**399,00**

ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465,00	J. MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345,00	J MONTANA 2	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
DARIUS 2	345,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
DARK CASTLE	**285,00**	MARVEL LAND	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	**425,00**	MEGAPANEL	285,00
DECAP ATTACK	250,00	MICKEY CASTLE	299,00
DESERT STRIKE	395,00	MOONWALKER	250,00
DHANA	345,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DRAGON EYES III	449,00	**PIT FIGHTER**	**385,00**
EA ICE HOCKEY	**395,00**	**POPULOUS**	**285,00**
EL VIENTO	400,00	ROAD RASH	385,00
F1 CIRCUS	**285,00**	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	TAZMANIA	425,00
FANTASIA	**285,00**	TERMINATOR	465,00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
FERRARI GP	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	**190,00**	TOE JAM & EARL	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	TOKI	425,00
GLEY LANCER	449,00	**TURBO OUT RUN**	**485,00**
SUPER MONACO GP	**285,00**	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	299,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOUWN	150,00	ROBOCOD	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SONIC	249,00
GYNOUG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	150,00
		XDR.	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC
1 090 F
GAME GEAR + LOUPE
+ DONALD DUCK
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	**190,00**
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	**245,00**
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBI	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	265,00
SUPER KICK OFF	245,00
WONDER BOY	215,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD + SOL FEACE
2 490 F

AFTER BURNER III	499,00
DETONATOR	499,00
ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
PRINCE OF PERSIA	499,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	499,00

GAME GENIE POUR MAGADRIVE : TEL

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

GRACE A VOS NOMBREUSES COMMANDES ESPACE 3 A PU BAISSER SES PRIX

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... VILLE : ....
AGE : .... Téléphone : ....

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

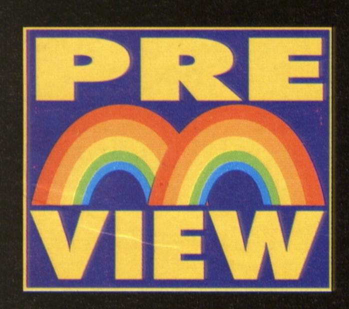
Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement +35 F ☐ carte bleue Numéro : Date de validité : Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

12

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles



GREENDOG

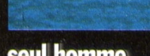
Les aventures du chien vert.

Drôle de nom pour un jeu qui ne comporte ni de chien, ni de personnage tout vert. En fait, le vert fait peut-être référence à la nature, car Greendog le surfeur, prend la vie dans le bon sens. Sur sa planche, pénard, notre jeune surfeur se la coulait douce. Pourtant, une vague, une seule, plus forte que les autres, le catapulta directement vers les îles lointaines. C'est donc sur la plage que vous vous réveillez ,un peu groggy par les évènements qui viennent de se produire. En reprenant ses esprits, le surfeur s'aperçut qu'il portait autour du coup un pendentif qui ne lui appartenait pas. Il essaya de l'enlever, mais rien n'y faisait, il ne bougeait pas d'un poil. Après quelques heures, sa petite amie (on se demande encore ce qu'elle foutait là) lui expliqua la signification de ce pendentif, c'est à ce moment que commence le début de Greendog.



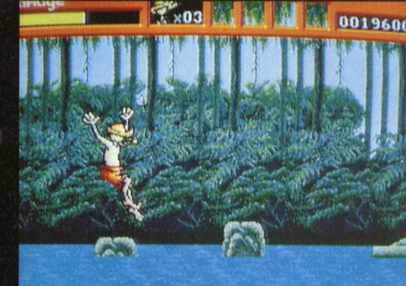
En fait, le pendentif est un ancien sigle Aztec qui indique l'emplacement d'une divinité cassée, -à une époque où les gens cassaient les divinités-, en six morceaux. L'une des calamités pouvant survenir lorsque l'on porte ce pendentif est une agression quasi permanente de tous les animaux du monde. En effet, le talisman renferme des ondes qui attirent toutes les brebis galeuses du monde. Aussi, lorsque Greendog apprit ceci, il réalisa que plus jamais, tant qu'il aurait cette catastrophe autour du cou, il ne pourrait surfer. C'en était trop pour un seul homme.





Parti à la recherche des six morceaux de l'idole, bien des problèmes se dresseront sur la route du surfeur avant qu'il ne retrouve sa planche. Pour parvenir au terme du jeu, Greendog devra franchir avec succès douze niveaux, conclus en général par un salaud de service qui aimerait goûter de la chair bronzée. Des victuailles comme des hamburgers, des frites et des bonbons, viendront aider notre surfeur. Mais de l'audace lui sera nécessaire pour surmonter toutes les épreuves qu'il trouvera sur son chemin. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Greendog est un jeu original qui propose des graphismes sympas. Un titre à zyeuter de près lorsqu'il sera disponible.





TAILLE MEMOIRE : 4 MO
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE

PRE VIEW

SONIC THE HEDGEHOG

La vedette la plus rapide des jeux vidéo est de retour, il est encore plus speed, encore plus donfé de la tête que jamais. Sorti l'année dernière sur Megadrive, Sonic a très rapidement pris l'ascendant sur bon nombre de jeu. Le petit hérisson bleu, surpuissant avec ses mouvements qui tranchent l'air plus rapidement le King Carl Lewis en personne, avait, à l'époque, grandement participé au succès de la Megadrive partout à travers le monde et principalement en Europe. Actuellement, la même équipe de programmation est sur le point de finaliser Sonic II. Cette cartouche promet beaucoup, avec plus d'ennemis, plus de niveaux et encore plus de vitesse, cette suite s'annonce de la meilleure façon qui soit. L'une des principales attractions de ce nouveau titre de Sega est, par rapport à la version précédente, l'ajout d'un nouveau personnage, en la personne de Tails. Tails est un petit renard avec deux queues et son activité principale est d'imiter les

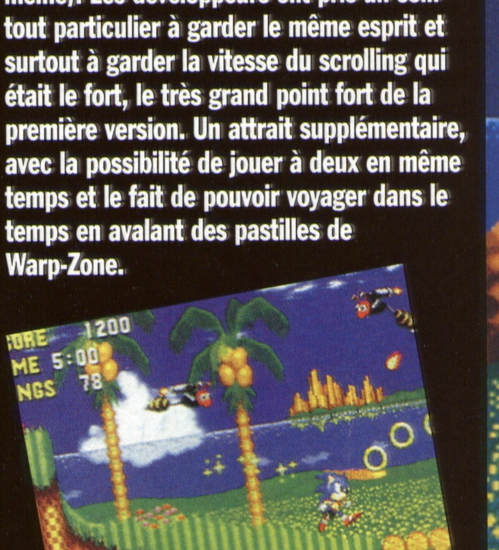


mouvements de Sonic, ce qui l'éclate de rire. Bien sûr, il n'a pas la rapidité de la vedette, mais pour son âge (c'est presque un nouveau né), il ne se débrouille pas trop mal. Cependant, lorsque cela lui prend, il pourra vous surprendre, cela ne dure bien sûr pas trop longtemps, ces petits muscles ne sont pas encore très bien formés, mais il lui arrive d'avoir de temps en temps des coups de folie qui font bien plaisir à voir.
En fait, le truc d'enfer qu'apporte Tails dans Sonic II, est la possibilité nouvelle de jouer à deux en même temps. En lui-même, le jeu est composé de trente-cinq niveaux qui feront voyager nos deux collègues à travers le temps. Sonic et Tails traverseront ainsi des marécages préhistoriques et des villes futuristes polluées. Egalement en cours de préparation sur Game Gear et Mega CD, Sonic II risque de bétonner aussi fort que son aîné.

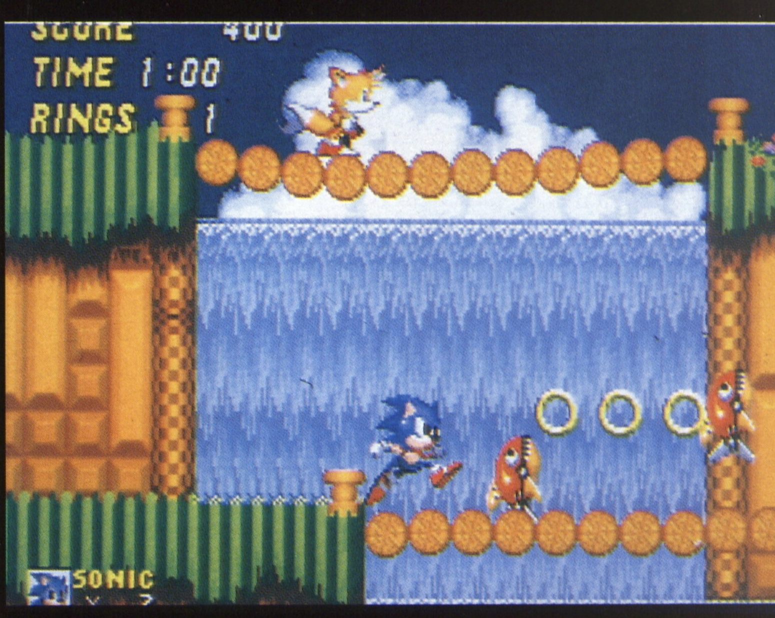
Le retour de la petite bébête de Sega.

PLUS DE NIVEAUX, PLUS D'ACTION, PLUS D'ENNEMIS PLUS DE FUN !

Sonic II est sans aucun doute la cartouche de cette fin d'année sur Megadrive. Un grand d'enrichissement a été apporté par l'équipe de programmeurs de Sega (qui, je le répète, est restée la même). Les développeurs ont pris un soin tout particulier à garder le même esprit et surtout à garder la vitesse du scrolling qui était le fort, le très grand point fort de la première version. Un attrait supplémentaire, avec la possibilité de jouer à deux en même temps et le fait de pouvoir voyager dans le temps en avalant des pastilles de Warp-Zone.

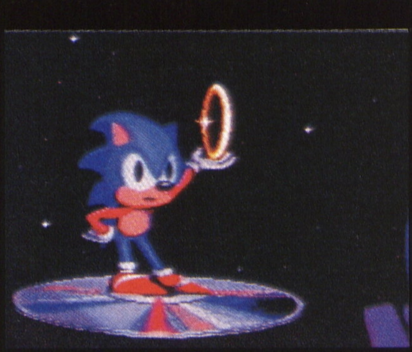






Ces pastilles vous feront découvrir des paysages et des pays géniaux qui vous raviront au plus haut point. Actuellement, nous ne savons pas exactement comment ces passages dans le temps d'effectuent, mais une chose est certaine la surprise risque d'être grande. Sonic pourra faire des galipettes sur le dos d'un dinosaure pendant l'ère préhistorique et emprunter des tunnels géants dans la période futuriste. Dans le dernier niveau, vous serez confronté au Dr Robotnik enfermé dans son immense Oeuf de la Mort, le même que vous aviez trucidé au cours du premier épisode. L'Oeuf de la Mort est une forteresse qui a la propriété de pouvoir détruire la planète de Sonic en deux temps trois mouvements. Il faudra donc y faire “vachement” attention. D'une façon générale, les décors de fond seront plus recherchés et plus fournis que dans la première version. Avec des tonnes de scrolling multi-dimrectionnels sur plusieurs plans, Sonic II est annoncé aux Etats-Unis pour le mois de novembre mais d'après moi, cette sortie sera mondiale.

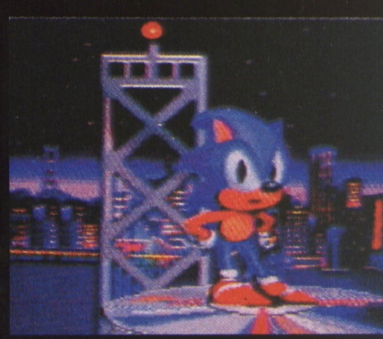




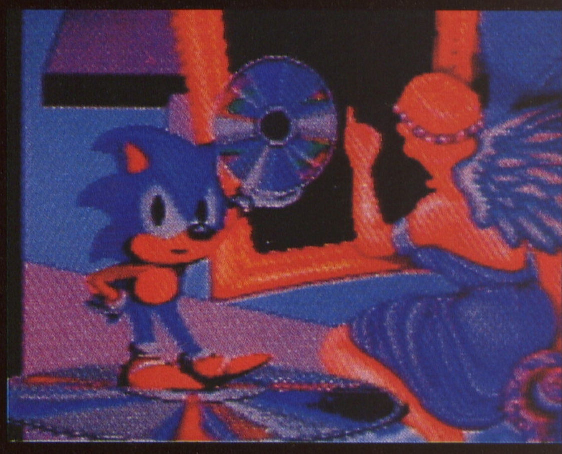


SONIC II SUR MEGA CD

Voici quelques-uns des fantastiques écrans de la version en CD Rom de Sonic II. D'après Sega, la version CD Rom de ce titre sera assez identique à la version sur cartouche. Toutefois, Mega CD oblige, le son sera complètement modifié et, bien évidemment, très nettement supérieur à la version sur cartouche. Malheureusement, nous venons d'apprendre en dernière minute que les écrans intermédiaires que nous vous présentons ici n'apparaîtront pas

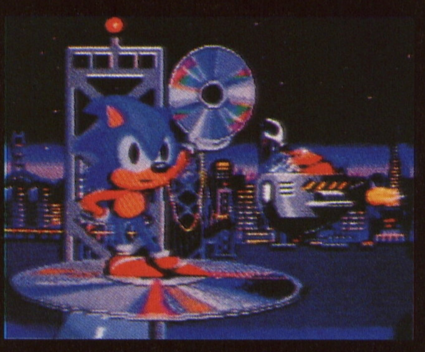






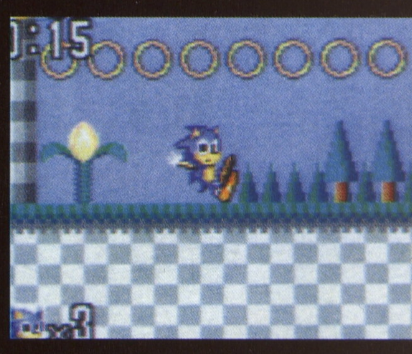
dans le version définitive de Sonic The Hedgehog II sur Mega CD. Qui vivra verra! Et personnellement, je veux vivre pour voir ça!

SONIC II SUR GAME GEAR



Pour cette séquelle, Sonic II sera également disponible sur Game Gear. Comme cela, vous n'aurez aucun prétexte pour pour ne pas y jouer, même si vous êtes en déplacement. Cette suite donnera l'occasion à Sonic de collecter plus d'anneaux magiques et de rencontrer de nouveaux adversaires, toujours envoyés par le docteur Robotnik. Certains niveaux conduiront Sonic sur les nuages et d'autres l'emmèneront dans une course folle sur des rails dans des souterrains. Le jeu sera également plus rapide que la première version et les toboggans encore plus impressionnants et terribles qu'avant. Disponible vers Noël, Sonic II est une affaire à suivre.







EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !


Aliens 3 — À venir

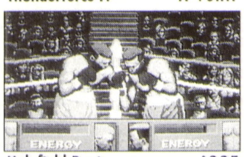

European Club Soccer — À venir

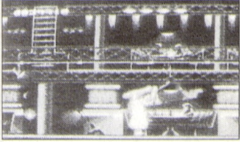
Captain America — À venir

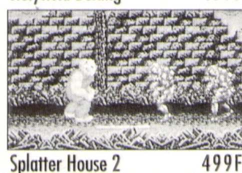

Team USA Basketball — À venir

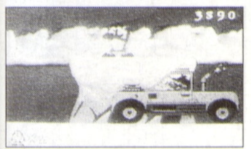

Thunderforce IV — À venir


Dragon's Fury — À venir


Holyfield Boxing — 499F


Terminator — 499F


Splatter House 2 — 499F


Tazmania — 449F

Chuck Rock — 499F

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F
Robocod	~~449F~~	399F
Rolling Thunder 2	~~499F~~	399F
Golden Axe 2	~~449F~~	299F
Mercs	~~475F~~	299F
Moonwalker	~~395F~~	295F
Art Alive	~~325F~~	245F
Rings of Power	~~499F~~	295F
Joe Montana 2	~~395F~~	295F
Buck Rogers	~~499F~~	395F
Immortal	~~449F~~	395F

GÉANT

MEGADRIVE + SONIC + 1 MANETTE DE JEUX 995F

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

GAGNEZ DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER 249F

La manette seule	145F
Control Pad Pro 2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F





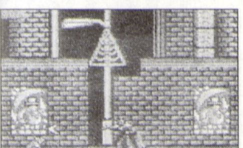
99F OU GRATUITE
(POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE)

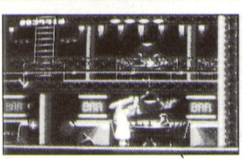
ACTION REPLAY PRO
Multipliez vos vies, énergies, gameplay.
Modifiez les caractéristiques des jeux.
499F

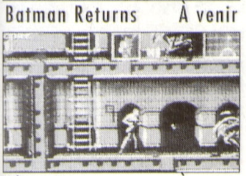
TOP 30

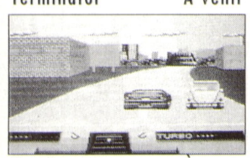
Olympic Gold (Sport)	449F	Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	Lakers VS Celtics (Basket)	449F
Senna Grand Prix (Course F1)	499F	Thunderforce 3 (Arcade)	475F
The Simpson's (Plateforme)	449F	Super Volleyball (Sim.)	395F
D.R Robinson Supreme (Basket)	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Desert Strike (Arcade)	499F	John Madden N2 (Base Ball)	449F
Wonderboy in Monter (Plt)	475F	Fighting Masters (Combat)	449F
Street of Rage (Combat)	449F	Pac Mania (Arcade)	449F
EA Hockey (Sim.)	449F	Marble Madness (Aracde)	449F
Bulls VS Celtics (Basket)	499F	F22 Interceptor (Sim. Avion)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F	Super Monaco GP (Course F1)	449F
Two Crudes Dudes (Combat)	399F	Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F
Krusty's Fun House (Plateforme)	349F	Pitfighter (Catch)	475F
Cadash (Arcade)	449F	Toki (Plateforme)	395F

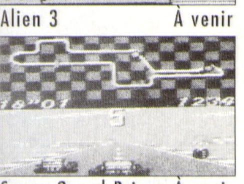
GAMEGEAR

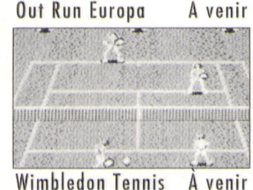

Batman Returns — À venir


Terminator — À venir


Alien 3 — À venir


Out Run Europa — À venir


Senna Grand Prix — À venir


Wimbledon Tennis — À venir


Prince of Persia — À venir

Spiderman — À venir

PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	~~215F~~	195F
Space Harrier 3D	~~245F~~	175F



GÉANT — GAMEGEAR + Sonic + L'Adaptateur Secteur 1290F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!

NOUVEAU — GAMEGEAR + Columns 995F + LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !!



DÉMENT !! ADAPTATEUR SECTEUR SPÉCIAL GAMEGEAR 99F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER



(possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System Gamegear en même temps)

UTILISEZ TOUS LES JEUX SEGA MASTER SYSTEM SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

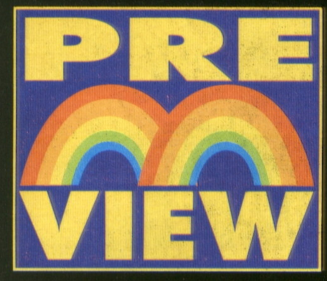
ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR 149F

TOP 20

Wonderboy Dragon's Trap (Plateforme)	269F	Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Olympic Gold (Sport)	269F	Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Super Kick Off (Football)	269F	Chase HQ (Arcade)	295F
Donald Duck (Plateforme)	269F	Chessmaster (Echecs)	245F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F	Crystal Warriors (Aventure)	325F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F	Fantasy Zone (Arcade)	245F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F	Joe Montana (Foot Américain)	245F
Golden Axe (Axe Battler)	269F	Out Run (Course Auto)	245F
Shinobi (Arcade)	269F	Slider (Arcade)	245F
G Loc (Afterburner 2)	245F	Devilish (Casse-Brique)	245F



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA



BATMAN returns

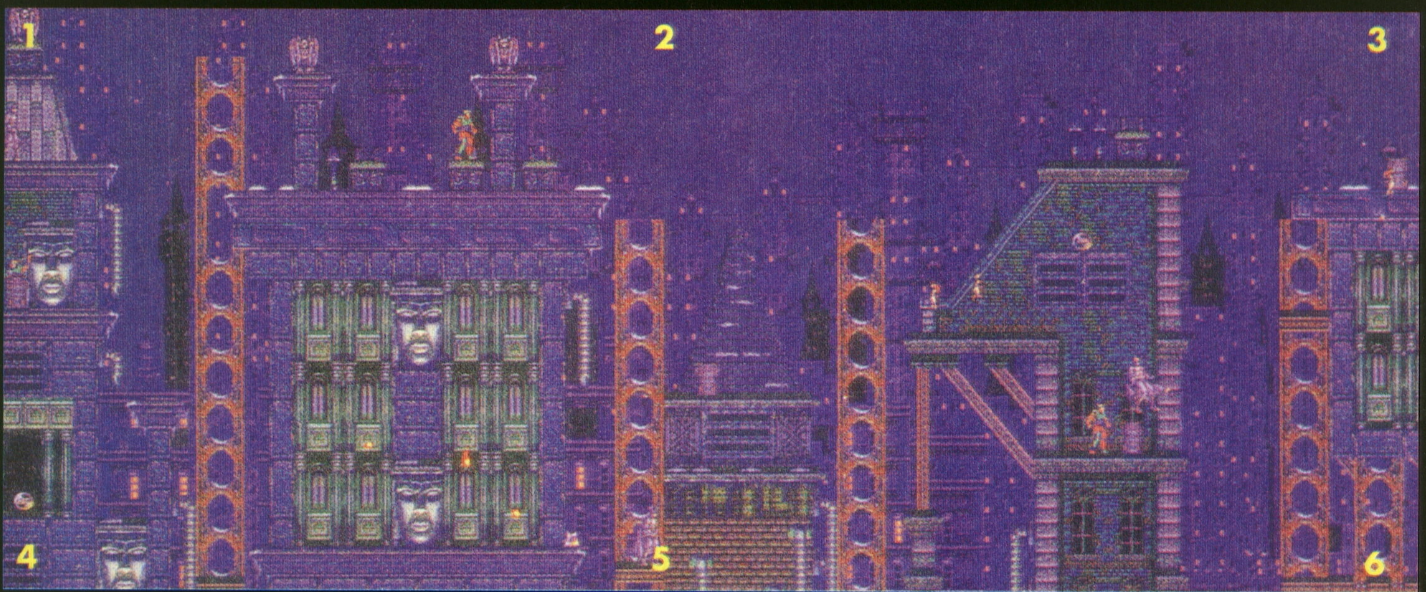
Je sais que parmi vous, beaucoup sont encore sceptiques envers les adaptations de films. Pourtant, vous ne devriez pas l'être. Batman sur Megadrive était génial, The Addams Family sur Super Nintendo était hyper class, donc, a priori, vous ne devriez pas en avoir... d'a priori. Batman Returns est le nom américain de Batman le défi qui sévit encore actuellement sur les écrans (à ce propos, je vous conseille d'y jeter un petit coup d'oeil, Tim Burton a réellement réalisé quelque chose de bien avec ce film). Voilà donc, Batman Returns annoncé avec pertes et fracas sur Megadrive. Sans vraiment suivre le film à la lettre, l'interprétation qui a été faite par les auteurs de ce jeu, risque d'être tout à fait remarquable. A l'écran, bien sûr, vous dirigez, Batman, l'homme chauve-souris qui terrorise tous les gangsters et tous les gredins de Gotham. Gotham, c'est la ville de Batman, une sorte de vision futuriste de ce que pourrait être une ville américaine glauque et polluée. C'est dans cet univers peu accueillant que vous devrez évoluer et effectuer toutes vos péripéties. L'ambiance de Batman Returns, le jeu, traduit bien celle de Batman Returns, le film, on y retrouve presque tous les mauvais qui feront souffrir atrocement Batman, le héros. L'action est haletante et les différentes scènes du jeu sont très diverses les unes des autres, ce qui apporte une grande richesse au jeu. Bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit pas entièrement terminée puisque ce titre sera théoriquement accessible au public dans le courant du mois d'octobre, l'idée d'ensemble est plutôt bonne, voire même très bonne, ce qui ravira les batfans et les amateurs de Beat'Em Ups qui découvriront certainement en Batman Returns l'un de leur jeu fétiche.

Cette espèce de saligaud de luxe aimerait bien vous bouffer pour son quatre heures. A vous de faire en sorte que ses espoirs soient déçus.



Ici, nous sommes en présence du Pingouin pour la première fois. Accroché aux cordes de la cloche du château, il vous prendra la tête gentiment.





1 Ce jongleur de la pire espèce tentera tout ce qu'il pourra pour vous faire mordre la poussière. Ne vous laissez pas intimider car après tout, il n'est pas si coriace que cela. 2 Dans les fondations d'un immeuble de bureaux, vous retrouverez une nouvelle fois le Pingouin. Cette fois-ci encore, il faudra ruser comme un malade pour en venir à bout. 3 Décidément, le Pingouin veut vraiment votre peau. Maintenant, il vous attend avec un canon à eau, dans les bas-fonds de Gotham City. 4 Pendant le carnaval de la ville de Gotham, tout ne sera pas que joie et plaisir pour Batman. Ce niveau pourrait bien être le dernier. 5 Le pont a de sérieux problèmes d'infrastructures. Il ne faudra pas faire attention qu'aux pigeons. L'erreur serait grave, voire fatale. 6 Le Pingouin possède un train totalement dingue dans lequel vous rencontrerez des personnages complètement farfelus. C'est cool vous êtes sur la bonne piste.

la chauve-souris et le pingouin !

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE

PREVIEW SUR GAMEBOY

PRE VIEW

TIP OFF

Tip Off est au basket ce que Kick Off est au football! Vous imaginez donc les qualités que possède ce jeu, sorti il y a peu de temps, sur micro. On retrouve, sur la petite portable de Nintendo, tous les atouts des versions micros. Le nombre des possibilités de jeux est bien vaste. En championnat ou en match simple, en entraînement (au match ou au lancer franc) et ainsi de suite. La présentation du terrain se fait, elle aussi, à la Kick Off puisqu'il s'agit d'une vue de dessus suivant un scrolling vertical.
Pour ce qui est des équipes au programme, vous aurez le choix entre des équipes nationales qui seront les USA, l'Italie, l'Espagne, la France, le Royaume Unis, l'Allemagne, la Suède et enfin le Japon. La brochette n'est pas mal du tout. Après le choix de l'équipe, ce sera le tour des stratégies. Une fois cette dernière formalité passée, vous pourrez commencer la partie. Passes, tirs, fautes, lancers-francs... rien ne semble manquer! Vos plus beaux paniers, comme vos smashes, seront accompagnés d'un gros plan, histoire de vous faire apprécier l'action comme elle se doit de l'être. Il ne faudra pas faire les passes à l'aveuglette, car les interceptions et les balles perdues risquent alors d'être monnaie courante! A vous de décider de la direction de la balle, qui ne part pas toujours automatiquement vers le panier. Cette fois, il faudra gérer vos



passes avec prudence! Pour ce qui est des règles, vous vous doutez qu'elles sont parfaitement reprises. L'arbitre sera là pour veiller au bon déroulement des matches! Le réalisme est total!
Des graphismes à vous couper le souffle et une animation du tonnerre devraient faire de Tip Off l'un des jeux de l'année sur Game Boy, du moins dans sa catégorie, celle des simulations sportives.

EDITEUR : IMAGEER
DISPONIBILITE : NOVEMBRE

PRACTICE MODE

TIP OFF IMAGINEER

Tout l'univers du basket en poche !

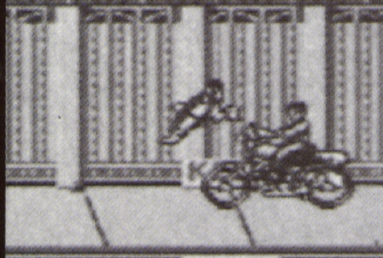
PRE VIEW

DOUBLE DRAGON 3

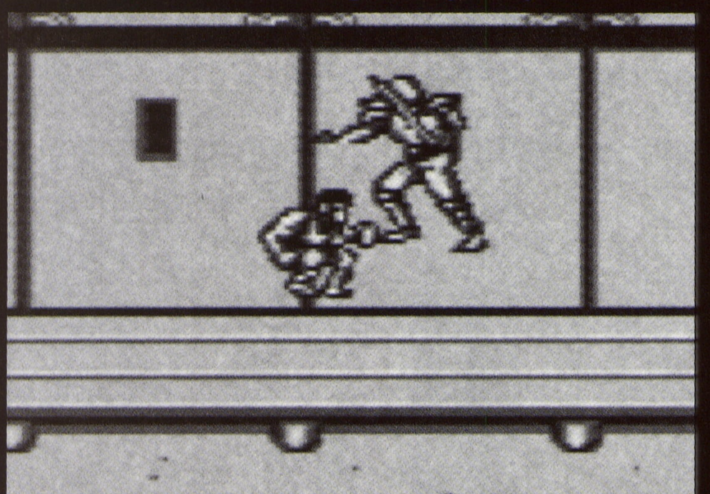
Jimmy et Billy Lee sont de retour. Cette fois, leur boulot consistera non seulement à nettoyer leur ville des truands qui s'y trimballent, mais également de faire respecter l'ordre partout à travers le monde. Cela fait maintenant deux ans que nos deux lascars n'ont pas bossé pour la nation et pour le monde. Durant leur brève période de vacances, ils se sont encore plus durement entraînés aux techniques des arts martiaux. Et ils sont devenus, à la sueur de leur front, de véritables bêtes en la matière. Un jour cependant, arriva un diseur de bonne aventure qu'ils consultèrent; ils surent alors que leur temps était compté et qu'un guerrier soi-disant terrible attendait leur venue. Rien n'était toutefois facile pour nos deux jeunes frères qui, soit dit en passant, commençaient à prendre de la bouteille. Avant de rencontrer ce guerrier, il leur faudra surmonter un grand nombre de dangers. L'une des missions qui leur sera confiée consistera notamment à retrouver les trois Pierres de Rosette dans plusieurs régions du monde; elles leur indiqueront alors la route à suivre. Double Dragon III est, en fait, très similaire à la version NES (pour ceux qui la connaissent). Les mouvements des combattants sont riches et d'une réelle souplesse. Entre les parties de baston dans lesquelles vous vous éclaterez certainement comme des bêtes, vous pourrez rencontrer des magasins (une innovation dans la série des "Double Dragon") ce qui vous permettra d'augmenter votre arsenal d'armes. Pour devenir le meilleur guerrier du monde, vous aurez besoin de toutes les aides possibles, profitez-en, elles sont presque gratuites.



A la poursuite des pierres sacrées, vous voyagerez à travers le monde.

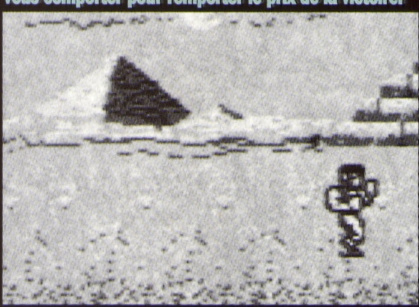


Coup de poing Coup de pied Coup de pied sauté Coup de pied "Cyclone". Epée. Pour obtenir ces mouvements et ces armes, il faut obligatoirement passer par la boutique.



NIVEAU 3 : LE JAPON
Faites gaffe aux attaques surprises des Ninjas de service.

NIVEAU 5 : L'EGYPTE
Ceci est le champ de la dernière bataille. A vous de bien vous comporter pour remporter le prix de la victoire.

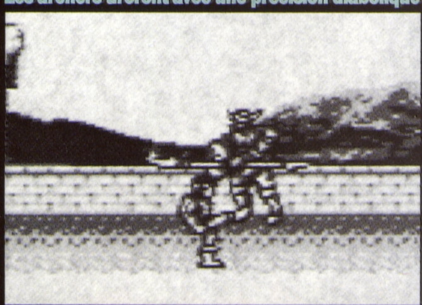


EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE



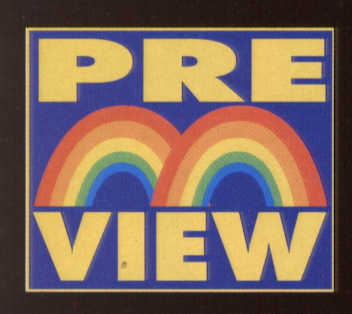
NIVEAU 2 : LA CHINE
Détruisez ce boss pour prendre la première pierre de Rosette.

NIVEAU 4 : L'ITALIE
Les archers tireront avec une précision diabolique



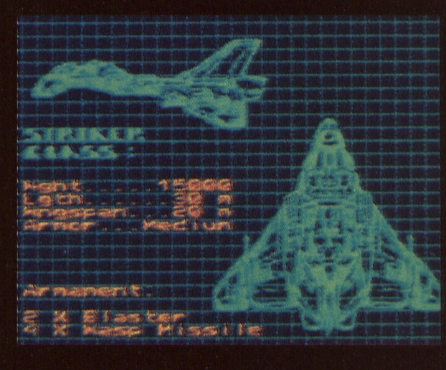
L'heure du combat a commencé !



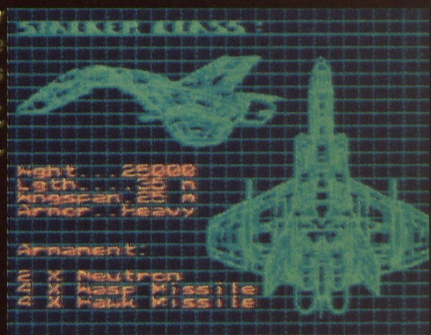


WARP SPEED

Aux confins de l'infini, la bataille entre les colonies terrestres et deux espèces extra-terrestres (les Breen et les Tabor) fait rage. Venant tout juste d'avoir votre permis de pilote de croiseur inter-galactique, vous n'êtes encore qu'un novice en matière de guerre spatiale. Pourtant, vous le savez, l'expérience s'acquiert sur le terrain et ce n'est donc que dans l'espace que vous obtiendrez vos galons. Avec ces promotions, la confiance de vos supérieurs ne cessera de croître et au fur et à mesure des missions, vous piloterez un croiseur de plus en plus sophistiqué. Véritable tombeau vivant au départ, vous deviendrez assez vite le capitaine de l'un des joyaux de la flotte de l'alliance. Vos missions seront nombreuses et variées. Ainsi, vous aurez l'occasion de traverser un champ de mines, ou d'aider à l'acheminement d'un stock de médicaments vers une planète amie. Sur votre route vers la gloire hiérarchique, vous n'arrêterez pas de croiser toutes sortes de vaisseaux aux allures étranges. Certains amis, d'autres ennemis, il faudra être en permanence pleinement concentré pour parvenir à vos fins.Lorsque des pirates seront détectés dans la zone Gamma, il sera de votre devoir de niquer leurs faces de crabes. Soyez prêt, la mission sera dangereuse et les crabes nombreux, ne perdez jamais cela de vue.



Vaisseau de classe Striker
Defense : Moyenne
Armement: 2 Canons de type "Blaster"
4 missiles de type "Wasp"



Vaisseau de classe Stalker
Défense : importante
Armement: 2 canons à neutron,
4 missiles de type "Wasp"
4 missiles de type "Hawk"

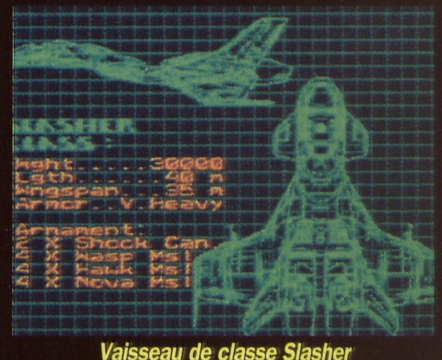
EDITEUR : BALISTIC
DISPONIBILITE : NOVEMBRE
TAILLE : 8 MB

Apprenez les tactiques de vol ennemies pour survivre. Chaque race a sa propre technique de combat.



Les trous noirs pourront être utilisés pour changer de région de l'espace en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.





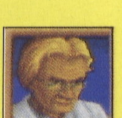
Vaisseau de classe Slasher
Défense : Très importante
Armement: 2 canons "Shock"
4 missiles de type "Wasp"
4 missiles de type "Hawk"
4 missiles de type "Nova"



L'amiral Sharpe vous donnera la mission à effectuer.



Le docteur Hunter vous aidera tant qu'elle le pourra.



Le professeur Quark vous donnera des conseils pour obtenir des armes supplémentaires.



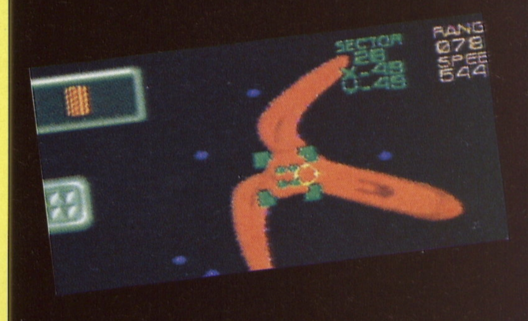
Le Pilote Breen vous provoquera dans un duel en un contre un.



Le Pilote Kelbo ne veut qu'une seule chose: voir votre vaisseau tomber en flammes (dans l'espace les flammes...).



Le Pilote Tabor combattra avec force et intelligence. Ce combattant est l'un des plus rudes de la galaxie.



Espace, frontiere de l'infini ...



PRE VIEW

Phantasy STAR IV

Amateurs de jeux de rôle, passionnés d'aventures et de quêtes mystiques, à vos joypads! Le quatrième volet du jeu de rôle le plus célèbre de la Megadrive est annoncé chez Sega. Eh ouais! Le scénario n'est pas très original. Une fois de plus, une mystérieuse force obscure a décidé de foutre la zone dans votre pays qui se portait comme un charme. Le ciel s'est obscurci, des orages se sont formés, des vents violents se sont soulevés, votre terre adorée n'est plus que désespoir et désert.

Dans Phantasy Star IV, les amoureux de la série retrouveront les vedettes des précédents épisodes; ainsi, vous pourrez arpenter les vastes territoires avec Nei héros de Phantasy Star II ou Wren, vedette du troisième volet. L'aventure se déroule dans le futur, en l'an 2284 plus précisément, à la même époque que Phantasy Star II. Tout au long du jeu, vous visiterez de nouvelles planètes et combattrez contre des adversaires encore plus dangereux et plus violents que dans les épisodes précédents.

Votre mission est simple et facile, il suffit de sauver le monde et de réduire à néant les forces obscures du mal. Evident non!



C'est sur la Master System que Phantasy Star a connu ses premières lettres de noblesse. Cette première aventure était déjà remarquable sur la huit bits.



Les forces du mal sont une fois de plus de retour.



Voici l'équipe d'aventuriers que vous pourrez diriger dans Phantasy Star IV. Elle est connue des amateurs de la série des Phantasy Star. Tous avec vos aptitudes et caractéristiques propres, cette équipée sauvage vous procurera beaucoup, beaucoup de plaisir.

Phantasy Star II fut la première cartouche de six mégas sur la Megadrive. Ce titre révéla les capacités de la Megadrive pour la réalisation des jeux de rôle.



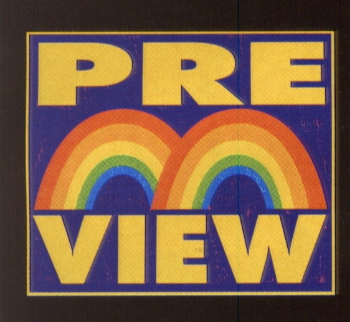




C'est en 1990 qu'apparut enfin le troisième volet de Phantasy Star, cette fois-ci, l'aventure était inscrite sur une cartouche de huit mégas avec sept mondes à explorer. Le méga-pied!

EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITE : NOVEMBRE





LHX ATTACK CHOPPER

Après un essai plus au moins réussi dans le domaine des simulateurs aériens avec F22 Intercepteur, Electronic Arts persévère avec LHX Attack Chopper qui vous place dans le cockpit d'un hélicoptère de combat, fleuron des armées du monde. Dès les premières secondes de jeu, un menu vous permet de déterminer votre hélicoptère. Vous avez le choix entre l'Apache réputé pour ses missions en rase motte et le LHX, plus léger et à la forme bien plus aérodynamique.
Une carte géographique vous indique l'état des lieux et la mission que vous devrez effectuer; une situation météorologique de la région, vous permet de connaître les intempéries que vous pourrez rencontrer au cours de la mission. Un password est également disponible, il vous permettra de reprendre une partie en cours, ce qui est toujours agréable. Après avoir accompli votre mission qui consistera à détruire des blindés ennemis, à mitrailler des hommes au sol, à catapulter des usines de produits chimiques, vous devrez impérativement retourner à votre base et atterrir pour que votre mission soit validée. A chaque mission, évidemment, vous pourrez vous faire toucher par des tirs de DCA où par des missiles ennemis.





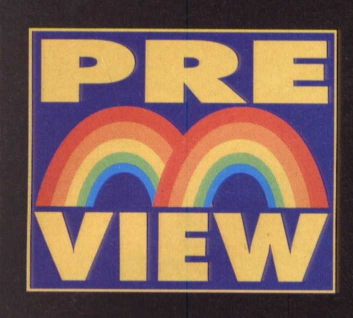
A votre disposition, vous avez trois types d'armes, deux missiles et des rafales de mitraillettes à gros calibres pour étriper les militaires adversaires lorsqu'ils sont au sol. C'est sanglant et c'est rigolo. Entièrement réalisé en trois dimensions surface pleine à la manière de F-22, Electronic Arts réalise avec Lhx Attack Chopper une prouesse technique. Il reste à espérer que la version définitive de ce titre sera plus rapide que celle que nous avons eue entre les mains.



Supercoptère n'a qu'à bien se tenir, LHX Attack Chopper arrive à grand pas !

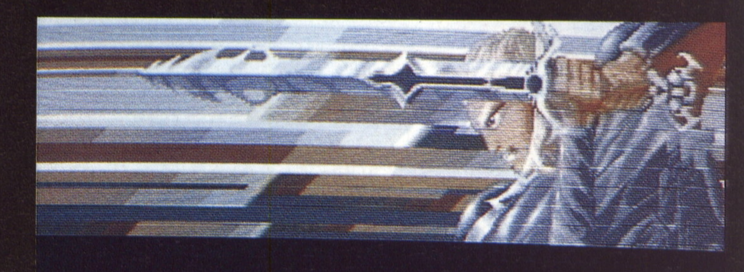
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : OCTOBRE





GALAHAD

Que les foudres de l'univers tombent sur les mortels !





Vous êtes Galahad, fils de Lancelot et brillant guerrier. Durant toute votre vie, au service du roi Arthur, vous avez été investi de nombreuses missions que vous avez surmontées avec bravoure et éclat. Cette fois encore, le Roi vous confie une mission, peut-être la plus difficile de votre carrière de héros. Dans l'est de votre région, une tour moribonde héberge l'un des sorciers les plus horribles et les plus sanguinaires que la terre ait jamais connu; ce sorcier, c'est Miragorn Cimmerian (excusez du peu). Cet enfoiré a eu la très mauvaise idée de s'emparer des trésors et des joyaux des Camelots et ça, le roi ne peut le supporter. De plus, Miragorn (vu que maintenant c'est un intime, on peut l'appeler par son prénom) a également enlevé la princesse Leandra de Psygnosia - comme les auteurs de ce périple sont de la société Psygnosis, on comprendra mieux le nom de certains des personnages. Le but de Galahad est simple et compliqué à la fois: il doit retrouver la princesse, récupérer les thunes que Miragorn a chourré au roi, et en plus, réduire le sorcier en cendre pour lui faire bouffer la terre. Durant toute l'action de ce jeu d'arcade, votre plus fidèle amie sera votre épée que vous pourrez utiliser dans deux positions, à genoux et en marchant. En détruisant les ennemis que Galahad rencontrera, il récupérera des pièces d'or, lesquelles pourront lui servir lorsqu'il sera devant une armurerie. Gahalad est, une fois de plus, un titre à la hauteur d'Electronic Arts; l'histoire, sans être d'une originalité à toute épreuve, est riche et permet au personnage d'évoluer dans un monde remarquable. Avec la possibilité de sauver une partie en cours, grâce à un système de mots de passe, Galahad sera à coup sûr un très bon jeu d'action/aventure (avec plus d'action que d'aventure, il est vrai) sur Megadrive. Disponible dès les premières semaines du mois d'octobre.



EDITEUR :
ELECTRONICS ARTS
DISPONIBILITE :
OCTOBRE



PRE VIEW

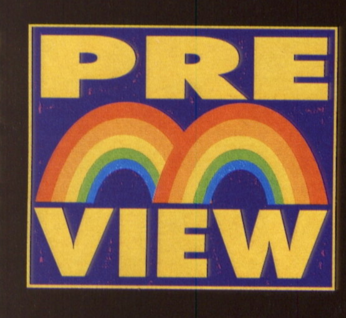
crüe ball

On se rapelle tous le succès qu'à connu Devil Crash, le seul flipper à ce jour sur Megadrive. Désormais, il n'aura qu'à bien se tenir car Crüe Ball arrive à grand pas. Comme dans tous les vrais flippers de la nouvelle génération, Crüe Ball comporte plusieurs écrans, trois en fait, dans lesquels vous devrez faire évoluer la balle de manière à ce qu'elle touche et frappe les cibles convoitées. Et c'est là où réside toute la difficulté de ce titre, il ne faut pas faire tout, n'importe comment, au risque de se faire ratiboiser la gueule.

A chaque niveau, correspond une difficulté. A chaque difficulté, il y a une solution et c'est à vous de la trouver. En dégommant les cibles, vous découvrirez de nouvelles trappes. En découvrant de nouvelles trappes, vous aurez de nouveaux bonus; plus vous aurez de bonus, plus le jeu sera difficile et plus le nombre d'objets et de monstres à l'écran sera important. En complétant une série de targettes par exemple, des crânes apparaîtront. Ces crânes, il faudra les détruire pour arriver à un niveau supérieur et ainsi de suite. D'un dessin nettement plus futuriste que Devil Crash. D'après la version que nous avons eue entre les mains, Crüe Ball pourrait être l'alternative à tous ceux d'entre vous qui n'arrêtent pas de claquer bêtement leur menue monnaie dans les bars, ce qui ne fait surement pas plaisir à leur parents. Ceci pourrait d'ailleurs être un argument de choc, pour l'acquisition de Crüe Ball qui sera disponible en boutiques dans le courant du mois d'octobre.



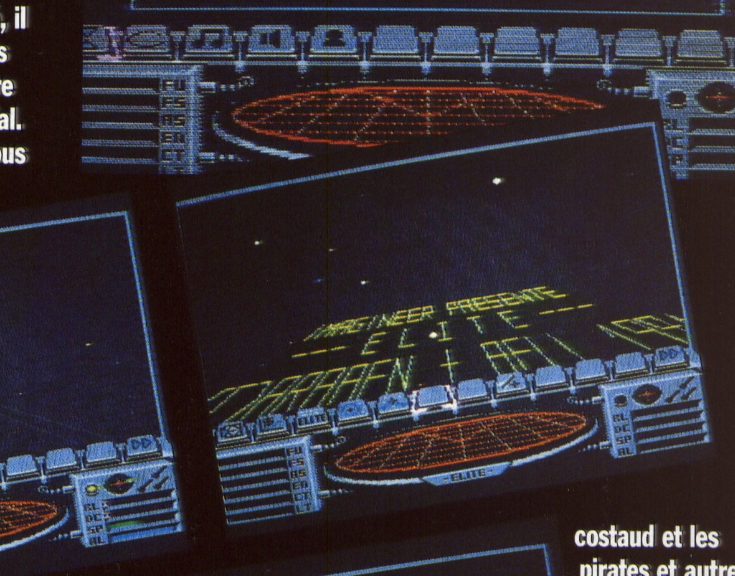
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : OCTOBRE

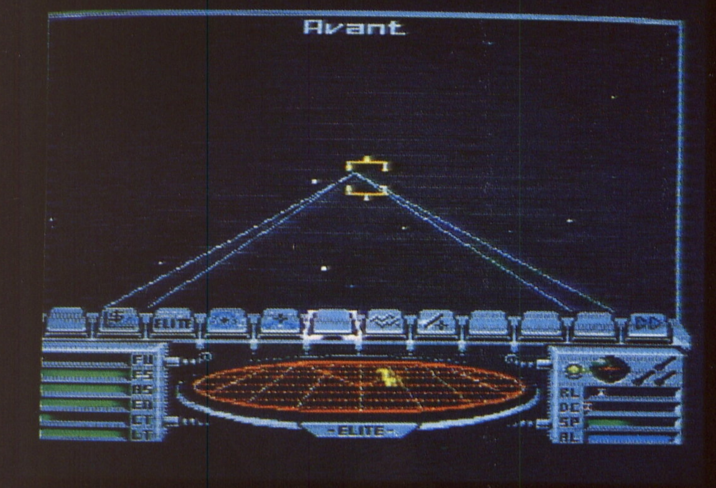


ELITE

Devenez le tapie intersideral !

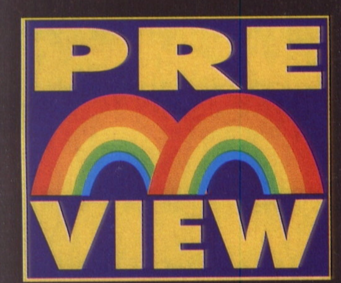
Elite est un vieux, vieux jeu, qui déchaîna les passions des Anglais à l'époque où il sortit. D'abord disponible sur BBC, un ordinateur qui n'a jamais connu de grand succès en France, c'est sur Commodore 64 et sur Spectrum que ce jeu a acquis ses lettres de noblesse en France, il y a bien maintenant six ou sept ans. Aux commandes d'un vaisseau inter-galactique, vous êtes en route pour un fantastique voyage au coeur de la galaxie. L'univers d'Elite est gigantesque et est composé de huit galaxies qui comportent plus d'une centaine de mondes. Ce qui, même à la vitesse lumière, fait pas mal de chemin. Durant le périple qui vous est assigné, il faudra faire valoir des arguments de choc, tels que des rayons laser pour vous battre contre des pirates galactiques ou contre les envahisseurs extra-terrestres inhérents à chaque jeu spatial. En faisant du commerce avec les différents mondes d'Elite, vous gagnerez des thunes. En récoltant et en emmagasinant ces thunes, vous pourrez acheter de nouvelles armes et de nouveaux prix qui, une fois revendus, vous feront encore gagner plus de thunes. Hyper capitaliste, Elite est également un jeu de combat spatial très motivant. En voyageant de planète en planète, vous recontrerez des chasseurs de primes qui n'auront comme envie que de prendre votre tête, mise à prix par les flics de la galaxie: les GalCops. Au fur et à mesure que vous évoluerez dans l'univers d'Elite, vous gagnerez des points et de l'expérience. Assez faible au départ, en gagnant combat sur combat, votre vaisseau deviendra plus fort, plus costaud et les pirates et autres extra-terrestres n'auront plus qu'à bien se tenir. Entièrement réalisé en trois dimensions, Elite est un vieux jeu, mais tellement passionnant qu'il aura assurément sa place au sein de la logithèque NES qui, finalement, n'a pas autant de jeux de l'ampleur de ce titre là. Elite devrait être disponible en France dans un avenir, proche, très proche.





EDITEUR : ELITE
DISTRIBUTEUR GUILLEMOT
DISPONIBILITE : OCTOBRE



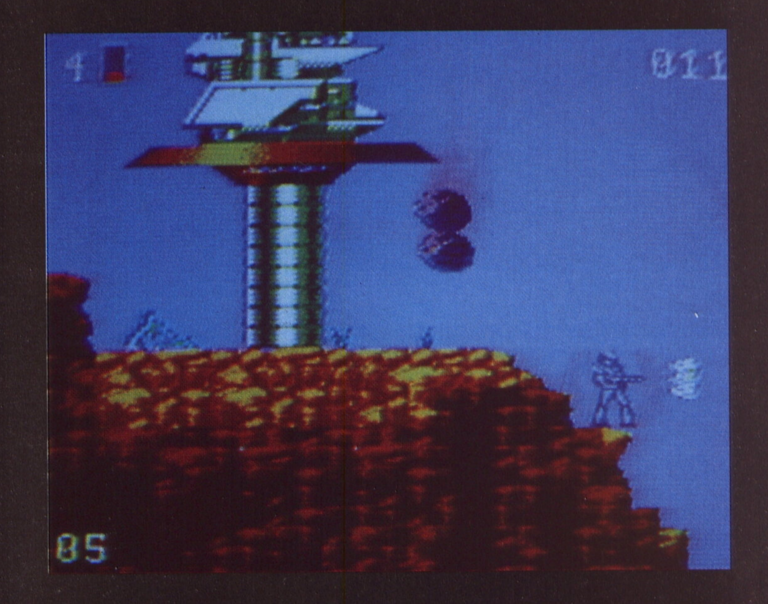


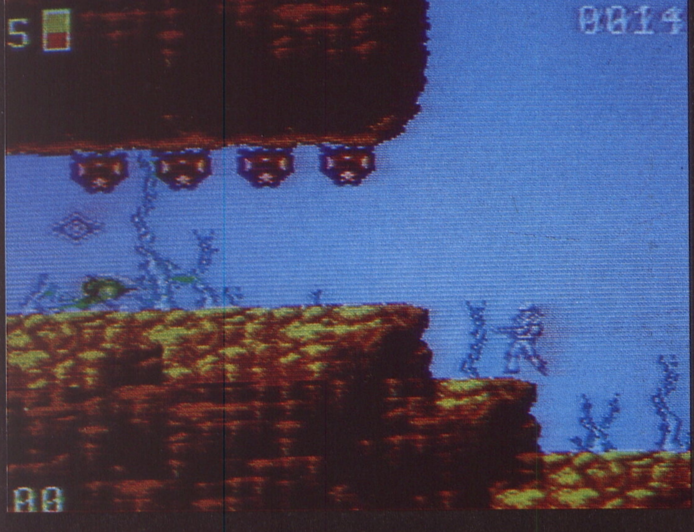
SUPER TURRICAN

Dans un univers de boites de conserves, l'une d'elles, le Super Turrican, est plus évoluée que les autres. Tant mieux pour nous !

D'abord réalisé sur les ordinateurs ludiques, ou pseudo ludiques, ou pas ludiques du tout, ou même voire carrément chiant, Super Turrican est un jeu d'arcade comme on les aime, infesté par des vermines, des saloperies métalliques dont la seule envie est de dominer le monde et ses habitants. Devant un futur aussi peu agréable, aussi peu sympathique, les hommes ont décidé de réagir en mettant au point la boite de conserve la plus sophistiquée du monde: le Super Turrican. Plus encore qu'une simple "can" que l'on trouve sur les étalages des hyper-marchés, le Super Turrican est un véritable androïde d'une nouvelle génération, une véritable machine de guerre prête à tout pour sauver les hommes et leur devenir. Le mission sera périlleuse, car cinq niveaux et des centaines d'ennemis viendront se dresser sur sa route vers la liberté. Comme toutes les machines de guerre, le Super Turrican est, d'emblée, superbement bien armé avec son pistolet laser qui tire dans presque toutes les directions. En récupérant des options qui apparaissent à la destruction de certains ennemis, cette arme peut encore s'enrichir de nouveaux tirs. Dans sa forme la plus évoluée, le Super Turrican est une véritable bête qui tire et saute comme dans les meilleurs moments des meilleurs jeux d'arcade. Le jeu en lui-même est entièrement animé par un scrolling multi-directionnel, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir car la vie, pour eux, ne sera pas de rêve et de plaisir. Ça swingue, ça valse et ça balance. L'action est le moteur de cette réalisation d'Imagineer.

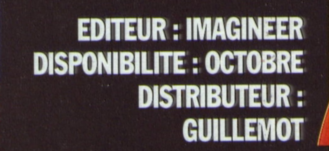
Hyper rapide, parfaitement bien coordonné avec des temps d'arrêt pour reprendre son souffle, Super Turrican est l'un des grands titres en perspective sur la Nintendo huit bits.







EDITEUR : IMAGINEER
DISPONIBILITE : OCTOBRE
DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT



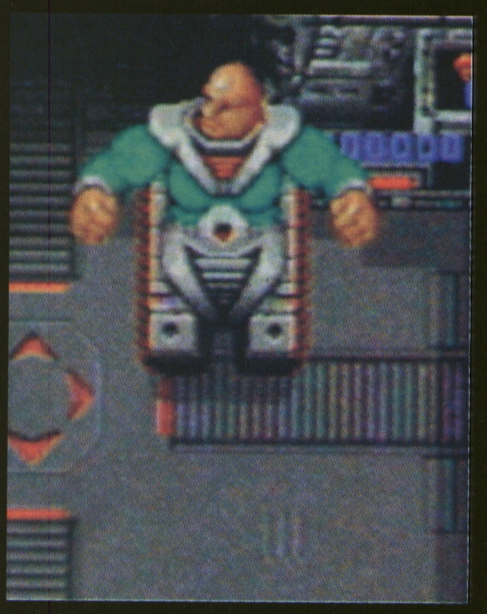
PRE VIEW

SMASH TV

Comment gagner des grilles-pains (pour TSR)

Au départ, personne ne vous forçait, mais finalement, le gain d'argent a eu raison de vous et vous voila parti pour participer au jeu-phare de ce siècle: le Smash TV. Connu en arcade comme un monument de fun, ainsi qu'un défouloir formidable, Smash TV arrive enfin sur la Gamegear. Bien entendu, toutes les options sont au rendez-vous: jouer à deux simultanément, en reliant deux Game Gear, ainsi que les divers lots remis à la fin des manches de jeu, comme les voitures, les magnétoscopes et les...grille-pain, apanage de TSR. De toute façon, je pense que vous serez nombreux à investir dans cette cartouche, tant ce jeu est un excellent anti-stress.

Imaginez-vous en cours avec votre gamegear, en train de latter de braves gars tandis que votre prof rend les copies. Super, les mauvaises notes ne seront plus énervantes...hum, je m'égare un peu, là. Je disais donc que Smash TV sera certainement le jeu phare sur la Game Gear en matière de défoulement, tant, je le répète, ce jeu est fendard! Dotée d'une réalisation en béton, sans aucune trace de ralentissements ou de clignotements qui auraient pu être présents vu le grand nombre de sprite, voila la nouvelle future référence des nerveux et autres psychopathes.



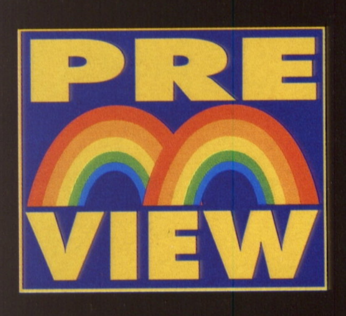






EDITEUR :
ACCLAIM
DISPONIBILITE :
NOVEMBRE



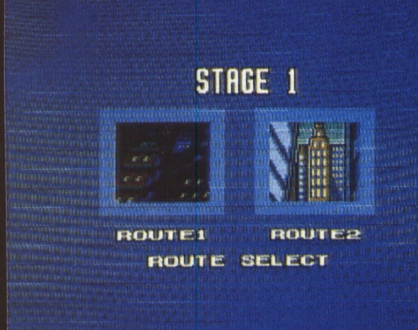


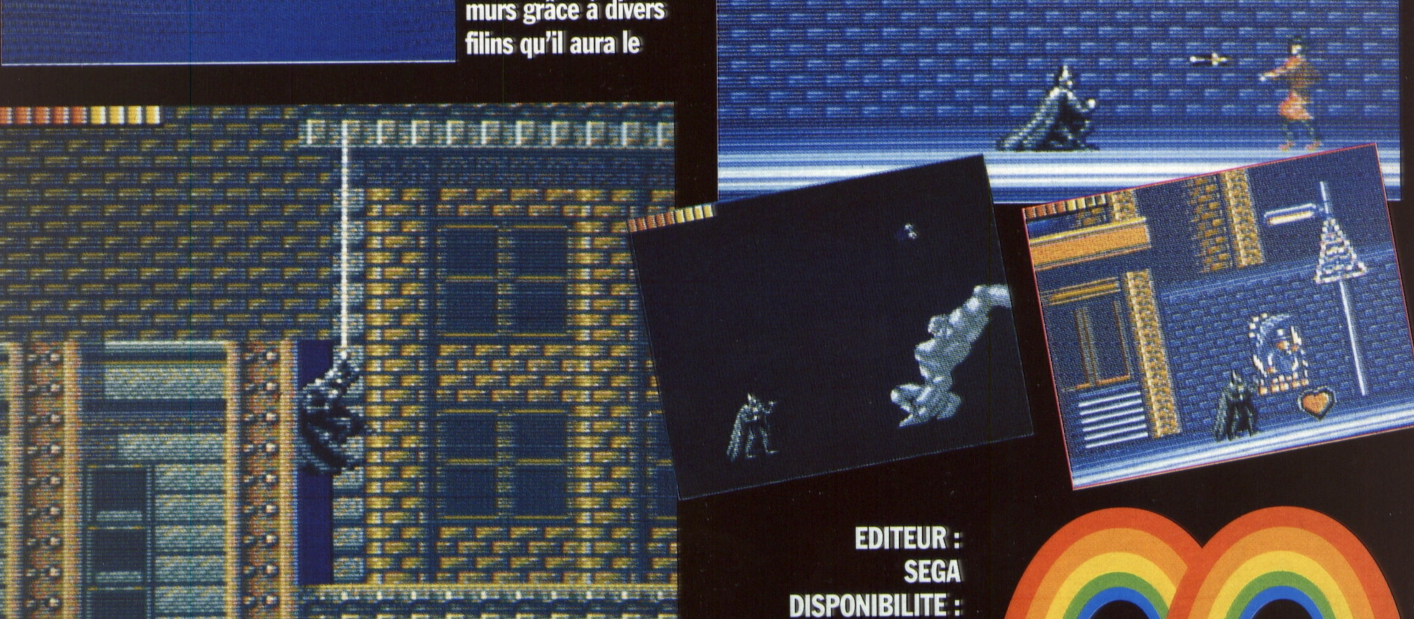
BATMAN RETURNS

Le dark night est dans votre poche !

Il fait nuit, froid, et doucement une lugubre musique, s'élève... un chat miaule et un clochard ronfle dans une ruelle mal éclairée, pas de doute vous êtes bien à Gotham City! Alors que se passe-t-il en gros? Ben le pingouin enlève toutes les belles filles, Catwoman fait des siennes et la bande du cirque sanglant fait beaucoup de bruit. Tout cela oblige donc banane, euh Batman à sortir de son antre et à venir sucer le sang de ses victimes, ou p'têt qu'il ira pas jusque là mais les méchants en baveront, c'est sûr. Et vous aussi, vous baverez devant les 5 niveaux et 20 sous-niveaux de ce jeu. Le déroulement du jeu est le même que celui sur Lynx, à ceci près qu'il possède d'inédites options comme, par exemple, changer de boomerang. Vous ne le saviez pas? Batman dispose de 3 boomerangs et il peut passer de l'un à l'autre à volonté. Le premier a une force de frappe élevée, mais sa portée est ridicule. Le second est moyen dans les deux domaines, quant au troisième, il va presqu'au fond de l'écran, mais sa force de frappe est comparable à une caresse. Batman pourra aussi s'accrocher à des murs grâce à divers filins qu'il aura le loisir de mettre un peu partout pour jouer les tarzans. La superbe réalisation de ce jeu rend bien l'atmosphère oppressante du film. Batman Return sera sans doute un succès.







EDITEUR :
SEGA
DISPONIBILITE :
NOVEMBRE



J'VAIS TOUS LES LATTER !

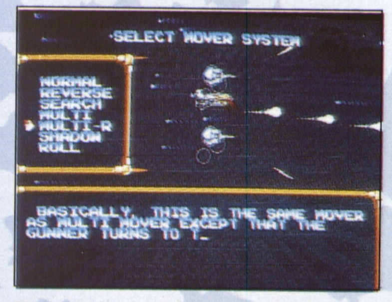


GLEYLANCER

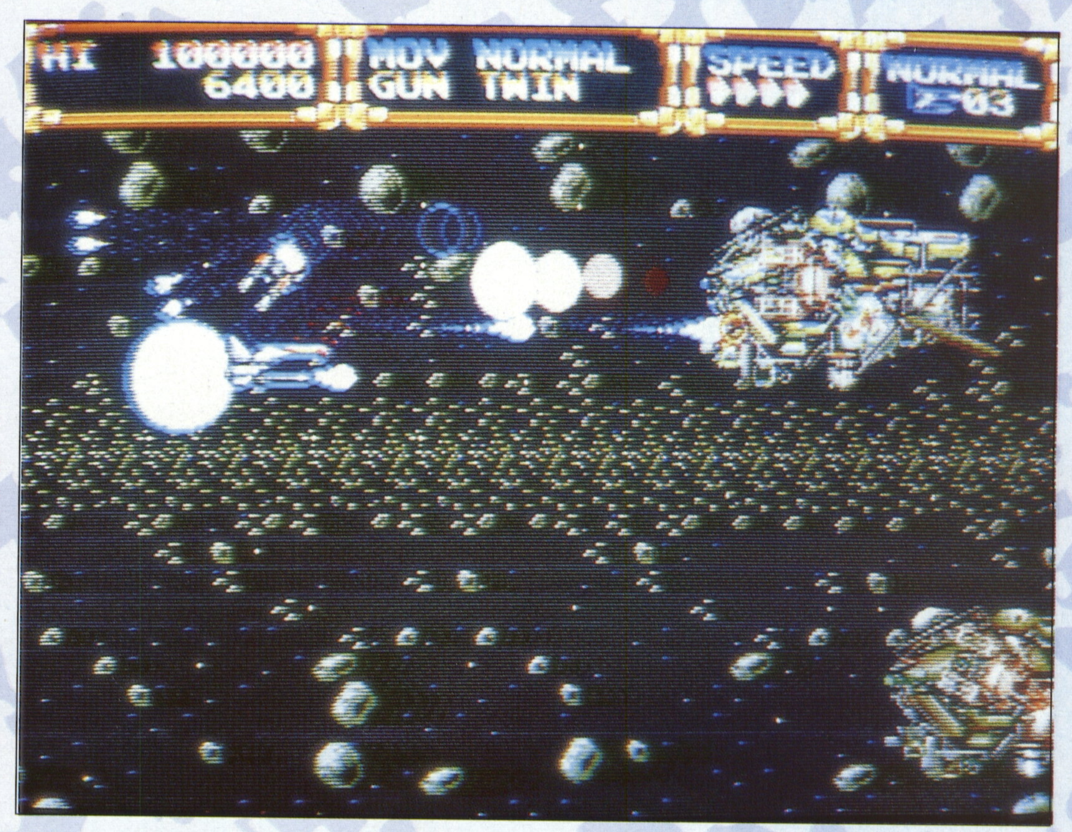
Les concepteurs du superbe mais ancien Hellfire nous ont préparé une bonne surprise en secret! Son nom est Gleylancer et consiste en un shoot-them-up classique des familles. Je sens comme un frisson passer la foule en délire qui lit ces lignes: on va enfin pouvoir se remettre à butter de l'alien! Ben oui!, je sais, vous étiez tout triste car dans les trois derniers numéros de Joypad, on a testé 24 jeux Megadrive et pas un seul shoot-them-up, une horreur. Mais aujourd'hui, ça y est, le massacreur que vous êtes allez pouvoir vous éclater comme des malades avec Gleylancer et Thunderforce IV (testé dans ce numéro par l'excellent TSR). Je passe sur un scénario à deux francs qui ferait rigoler ma petite cousine (les concepteurs ont même inclu une superbe démo pour raconter cette histoire complètement bateau!). Tout ce que vous devez savoir, c'est que vous pilotez un engin hyper rapide, fabuleusement maniable pour les combats inter-sidéraux et dont l'armement est évolutif. Le principal armement est un système de deux sphères, contenant chacune des couples de canons rotatifs. Vous récupérez celles-ci assez rapidement mais devez choisir au départ le système de visée: normal, reverse, search, multi, roll, etc... En gros, vous pourrez avoir des tirs à tête-chercheuse, des tirs qui tournent en cercle autour de votre vaisseau et tutti quanti. je vous conseille d'essayer tout cela car je dois vous laisser. J'ai une partie à jouer moi!

Qu'y a t'il dans cette sphère que vous venez de détruire avec fougue? Un bonus d'armement qui va vous être bien utile!





L'écran de choix du système d'armement évolutif. Mon préféré est le tir qui suit vos déplacements. Question de goût !



De gros sprites pour de gros ennemis. Attention! Certes, votre vaisseau est maniable et certes, il est bien armé, mais méfiez-vous des ennemis qui sont de plus en plus nombreux au fur et à mesure de la progression. IL faut apprendre à connaître leurs mouvements et étudier leurs défauts.





- UN SYSTEME D'ARMEMENT BIEN PUISSANT ET PRATIQUE.
- UNE ANIMATION EXCELLENTE.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.



- DES GRAPHISMES UN PEU FOUILLIS, ON CONFOND LES VAISSEAUX ET ON NE DISTINGUE PAS TOUJOURS LES TIRS ENNEMIS.
- UNE DIFFICULTÉ TROP IMPORTANTE EN MILIEU DE JEU.



Il est possible de modifier la vitesse du vaisseau à tout moment.

Si un ennemi arrive par derrière, pas de pitié! Votre module s'en chargera en le mitraillant!

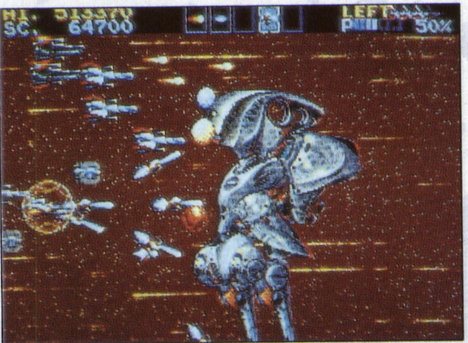




Le principal armement est ce module que vous possédez très rapidement. Ensuite, tous les items ramassés changent simplement le genre des tirs.

FACE A FACE : GLEYLANCER CONTRE THUNDERFORCE IV

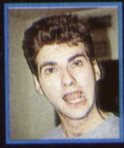
La comparaison va être pratique pour vous, chers lecteurs, puisque Thunderforce IV est testé dans ce numéro. Même si, dans l'océan de shoot-them-ups classiques que possède la Megadrive, Gleylancer se place dans les tous meilleurs, Thunderforce IV l'écrase malheureusement sans sourciller! Bien sûr, les terribles ralentissements parasites de Thunderforce IV n'existent pas dans Gleylancer, mais il faut voir aussi ce que nous propose Thunderforce, avec des scrollings différentiels sur des niveaux grands en hauteur comme deux écrans. Les sprites sont très nombreux dans Gleylancer mais beaucoup plus petits que ceux de son concurrent. Mis à part ces détails techniques, les deux jeux se valent dans la durée de vie, la difficulté et l'intérêt. la question est donc pour l'avenir: faut-il proposer trop d'effets spéciaux quitte à ralentir l'animation?





Je ne vais pas jouer au râleur car cela fait longtemps que l'on avait pas reçu de shoot-them-up sur Megadrive (je me rappelle une époque où il y en avait beaucoup trop en même temps). De plus, Gleylancer a vraiment tout pour plaire: des graphismes sympas et variés (on a vu mieux quand même), une animation qui ne ralentit pas malgré un nombre impressionnant de sprites à l'écran, des scrollings qui changent de direction, un système d'armement génial et bien maniable, une progression dans la difficulté (qui s'achemine peut-être trop vite vers une grande difficulté), une démo d'introduction digne d'un CD rom avec une nana aux cheveux oranges, bref: ça roule cool pour Gleylancer. Seuls petits problèmes: les graphismes sont quelquefois confus. Même si ce n'est pas le shoot-them-up du siècle, je crois que ce jeu peut figurer dans votre ludothèque sans problème.

OLIVIER



De la même équipe qu'Hellfire, Gleylancer est un Shoot'Em Up des familles comme on sait les apprécier. A l'écran, tout bouge à la perfection, les sprites sont beaux et les graphismes d'arrière-plan assez agréables à la vue. De plus, l'action est vraiment haletante. Ca swingue bien, ça avance rapidement et le vaisseau que l'on dirige se conduit au doigt et à l'oeil. A certains niveaux, Gleylancer propose des originalités que l'on n'a pas l'habitude de rencontrer dans les jeux de tir, comme les zigzags que l'on doit effectuer entre les murs d'une planète maudite. Tout cela fait que ce titre se dégage de la masse de Shoot'Em Up plus ou moins bons sur Megadrive et en fait l'un des meilleurs, juste un peu en dessous, tout de même, de la série des Thunder Force et d'Hellfire.

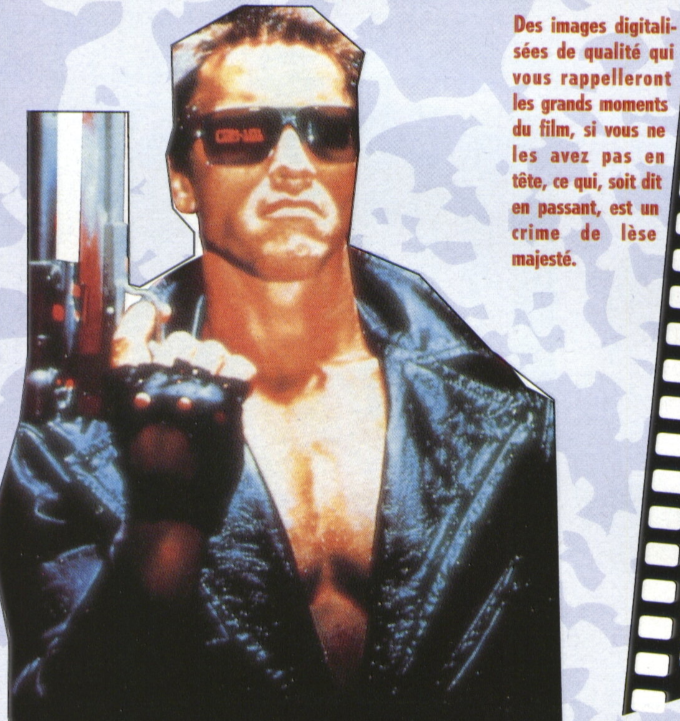
J'm DESTROY

EDITEUR : NCS
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : 5

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 15
NOTE : 90%



FOLLOW ME IF YOU WANT TO LIVE !

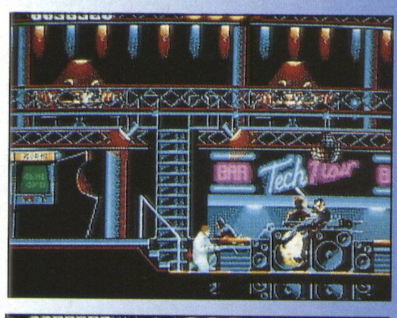


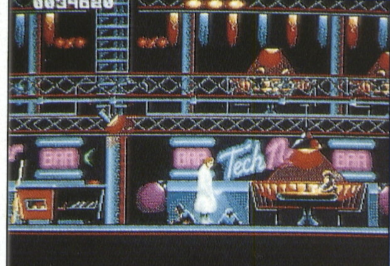


Des images digitalisées de qualité qui vous rappelleront les grands moments du film, si vous ne les avez pas en tête, ce qui, soit dit en passant, est un crime de lèse majesté.

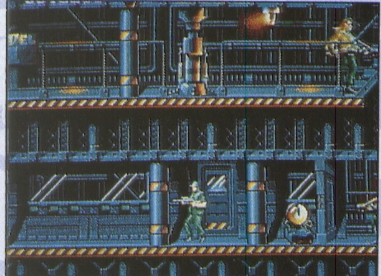
THE TERMINATOR

Kyle Reese, alias Michael Biehn (Aliens), est un guerrier du futur... de notre futur. En 2029, chaque homme est un guerrier qui se bat contre la tyrannie des machines. Depuis l'holocauste nucléaire, les robots sont au pouvoir, les hommes ne sont plus que leurs esclaves. Mais John Connor, un homme, a su changer le cours des événements. Il a lancé la rebellion et la dirige encore, non sans génie. Mais Skynet, l'ordinateur principal, a alors mis au point l'incroyable, une machine à remonter le temps. De suite, avant qu'il ne soit trop tard, il envoya deux terminators, l'un en 1984, l'autre une dizaine d'année plus tard. Le premier des deux tueurs devait abattre la mère de John Connor, avant que celui-ci ne vienne au monde. Sarah Connor était la cible du Terminator. Ce fut pour empêcher Skynet d'arriver à ses fins que les rebelles envoyèrent dans le temps un homme, Kyle Reese, chargé de protéger Sarah du Terminator, une fois la machine à remonter le temps découverte. Un homme contre une machine, un duel "absurdement" inégal, avec pour enjeu, le destin de l'humanité toute entière...



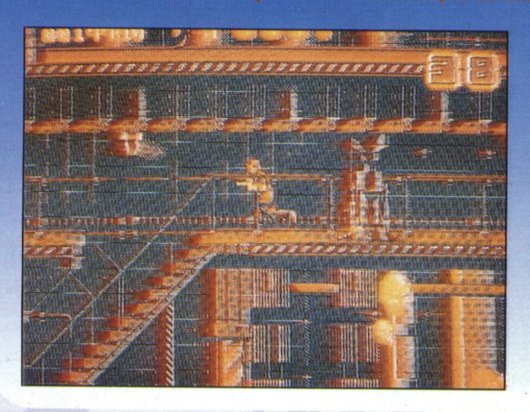


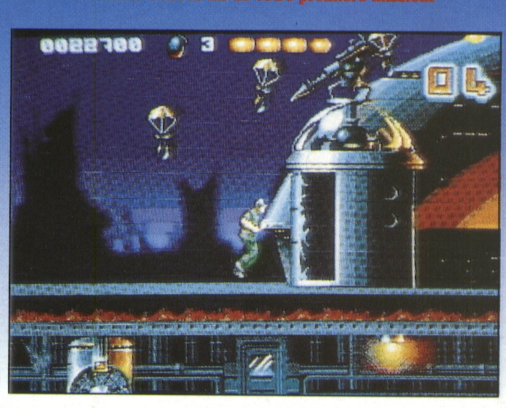
Lors de votre seconde mission, vous irez au Technoir, une boîte de nuit sur Pico Boulevard, dont le numéro de téléphone est le 555.9175 (regardez le film, si vous ne me croyez pas!). Double rencontre pour Kyle (mais aussi pour Sarah et le Terminator), puisqu'il rencontrera le T-800, et ira sauver la maman de John. Pas question de tuer le Terminator, mais tirez lui trente-trois balles dans le corps, et grillez le à la course!



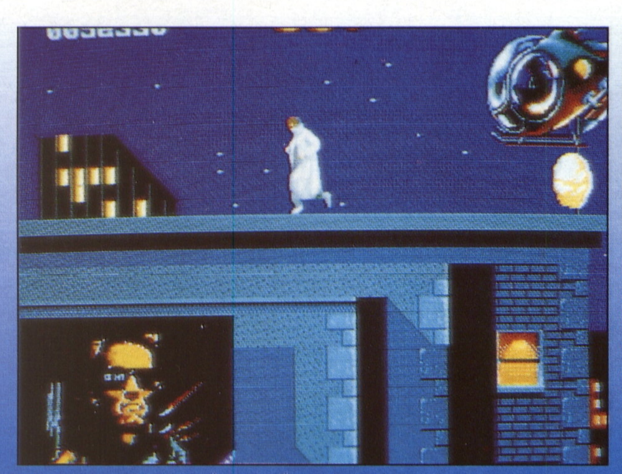
N'oubliez pas de prendre suffisamment de bombes pour tout faire sauter! En allant en haut à gauche, vous pourrez en avoir d'une façon illimitée en attendant. Bien sûr, il faut en même temps contenir l'attaque des terminators.

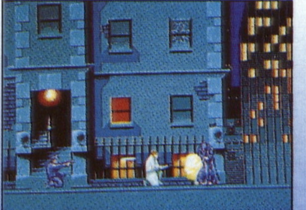
Course folle au milieu de l'alerte rouge, pour arriver à la machine à remonter le temps, avant que celle-ci n'explose. Tout se joue à la seconde, ne tardez pas dans les souterrains, où les terminators abondent. C'est la fin de votre première mission.





86%





La seconde mission peut, à votre choix, se passer dans la rue, ou sur les toits. En bas, les policiers vous attendent, en haut, il y a leurs hélicoptères. Profitez de l'affiche du Terminator et filez droit au Technoir.

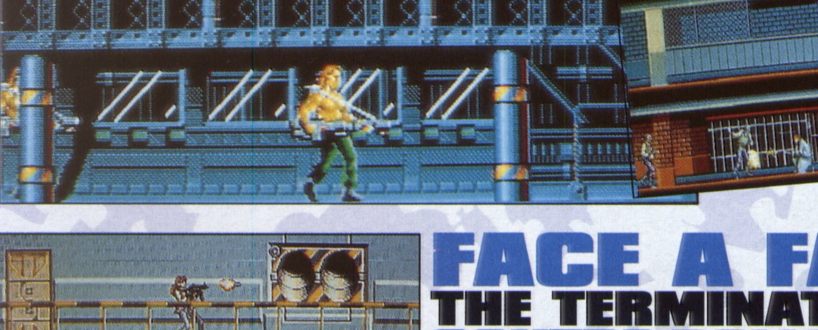


- UNE FICHE TECHNIQUE DE QUALITÉ.
- DES IMAGES DIGITALISÉES VALANT LE COUP D'OEIL.
- C'EST THE TERMINATOR, PAS AUTRE CHOSE.

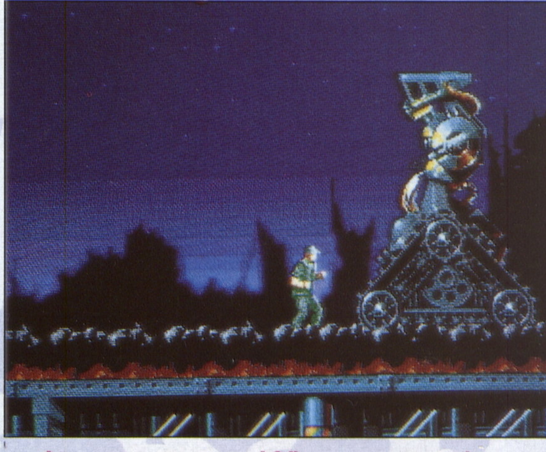


- JEU DE TIR, UN POINT C'EST TOUT.
- BEAUCOUP TROP FACILE.
- TROP PEU DE NIVEAUX.
- MANQUE DE VARIÉTÉ ENTRE LES NIVEAUX.

Dans la première mission, vous serez armé d'une mitraillette au niveau easy, ou de grenades en normal ou hard. Pas de quartier pour les terminators qui abondent! Trouvez le bon chemin jusqu'au générateur de la machine à remonter le temps, posez votre bombe et filez!



Cette fois-ci, c'est le commissariat. Kyle libéré se faufilera dans les couloirs pour rejoindre Sarah. Une fois encore le Terminator sera là, immobilisez le et fuyez! L'étape suivante, qui n'est pas ici en photo, pour que vous la découvriez vous-même, est celle de la fabrique où le Terminator doit périr. Une confrontation finale haute en couleurs!



Ici commence votre aventure! Collez-vous à ce monstre de métal, suivez ses déplacements, tout en jetant vos grenades. Vous vous prendrez un coup, et c'est tout!

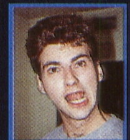
FACE A FACE
THE TERMINATOR CONTRE ROLLING THUNDER II

Deux jeux aussi "intellectuels" où il faut tirer à tout va, en exécutant un nombre restreint de manoeuvres du genre sauts ou sprints. Rolling Thunder a pour lui l'avantage de se jouer à deux. Les graphismes de l'un valent ceux de l'autre. Côté son, The Terminator remporte le duel, tout comme en maniabilité. Dur de se décider pour l'un ou pour l'autre... Si le Terminator, le film, vous a plu, alors laissez-vous tenter en priorité par le jeu qui s'y rattache.



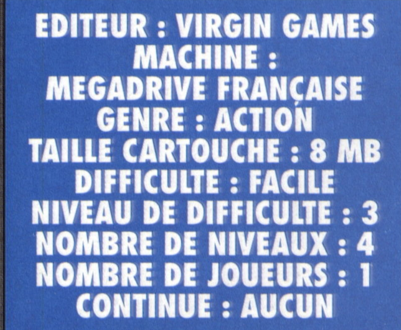
Je vous l'accorde d'entrée, The Terminator n'est qu'un jeu "pan! pan! boum! boum!". Il suffit de tirer dans le tas pour franchir, avec une déconcertante facilité, les quatre (c'est peu!) niveaux offerts (enfin... pour grosso modo 500F!). Mais, étant un inconditionnel du film (vu 27 fois, même en allemand!), je dois bien admettre que c'est bien agréable, tant d'années après la sortie du chef-d'oeuvre de Cameron, de retrouver le T-800 et Kyle Reese dans un duel sublime. Ajoutez à cela des graphismes qui tiennent la route ainsi que des sons qui assurent (dont la digit du "I'll be back") et vous obtiendrez un jeu au fun-play évident, qui se termine en deux temps et trois mouvements.

T.er.S.minato.R



Niquer la tête du Terminator, c'est un truc que j'aurais bien voulu faire lorsque le film est sorti. Comme Virgin m'en donne l'occasion sur Megadrive, je ne vais pas hésiter une seule seconde. D'ailleurs, cela serait complètement stupide d'hésiter puisque cette réalisation est excellente. Le reproche que l'on pourrait faire, c'est la faible quantité de niveaux, mais comme ceux-ci sont longs, tout tombe à l'eau. L'action est particulièrement intéressante ainsi que le choix des armes pour accomplir chaque mission et échapper aux griffes du Terminator divin. On aura également une attention toute particulière pour l'animation de Kyle (c'est le héros que vous dirigez). Muni de son imperméable, chacun de ses mouvements est parfaitement reproduit. Un excellent titre de Virgin.

J'm DESTROY



EDITEUR : VIRGIN GAMES
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : AUCUN

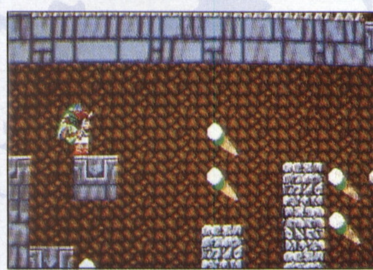
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 86%



C'EST LA FOIRE AU PAYS DE TALMIT !

Les quatre sphères de pouvoir et leurs gardiennes, ont disparu du pays où vit le prince Talmit, proche cousin de Talpou et de Talpuce. Lorsque le parle de pays, c'est une subtile image, une métaphore oserais-je suggérer! Il s'agit, en fait, d'une immense, gigantesque, fête foraine! Manèges, balançoires et trains en folie serviront de décors à cette aventure. Contre vos ennemis, vous attaquerez à coups de clones tournoyants, ou bien vous leur sauterez sur la tête! Découvrez au passage les coffres aux multiples bonus, dont des ailes qui vous permettront d'aller plus vite et plus loin. Pour récupérer les sphères et libérer les gardiennes, pas question de se battre, mais vous jouerez! Par exemple, vous devrez faire une partie de pierre, caillou, ciseaux! Et voilà un jeu intellectuel que je pratique encore régulièrement dans de fiévreux duels. Je vous l'ai dit, dans ce pays, c'est la foire!

Une paire d'ailes au dos, et c'est parti pour faire des bonds gigantesques! Donnez quelques coups d'ailes pour voler! C'est le méga trip! Françoise Sagan aimerait sans doute beaucoup.



84%




- ORIGINALITÉ ET RICHESSE DU JEU


- FACILE
- L'ANIMATION N'EST PAS IMPECCABLE

Vous voici avec vos clones. Il y aura autant d'images que vous aurez de vies en réserve. Un bon moyen pour vous rappeler les phases critiques où le nombre de vies se fait proche de la température moyenne du Groënland. Enfin presque, puisque pour ce qui est des vies négatives...



TALMIT'S ADVENTURE

FACE A FACE : CHALLENGE TALMIT'S ADVENTURE CONTRE SONIC THE HEDGEHOG



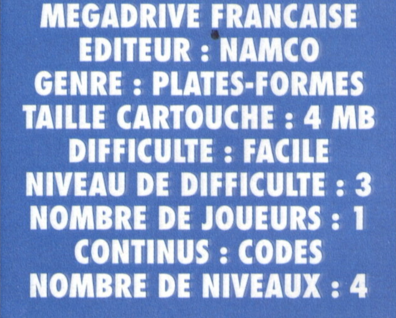
La fiche technique de Talmit's ne parvient pas à rivaliser avec l'excellence, connue de tous, du hérisson mascotte de Sega. Talmit's Adventure tire néanmoins habilement son épingle du jeu en proposant un jeu de plates-formes à la fois varié et original. Sur ce point, l'originalité, difficile de décerner la palme à l'un ou à l'autre de ces deux jeux. En fin de compte, Sonic remporte le duel, graphisme de qualité aidant.



DRIVE Encore un jeu de plates-formes... Sans doute s'agit-il du genre le plus représenté sur console, quel que soit le modèle. Pourtant, Talmit propose son lot de moments originaux. Ce n'est pas, ici, un classique jeu de plates-formes, mais un outsider dans le domaine, car il y a suffisamment à faire, pour que le soft soit plaisant. Le point fort du jeu, c'est sans doute la façon très personnelle à Talmit's, de présenter ses boss de fin de niveau. Pas de combats, mais des jeux! Cela vous donne le ton de la partie : coooooool! Plutôt facile, avec quelques légers dérapages dans l'animation, Talmit's devrait séduire ceux qui en ont assez de taper dans le tas. Avis aux joueuses.

TSR

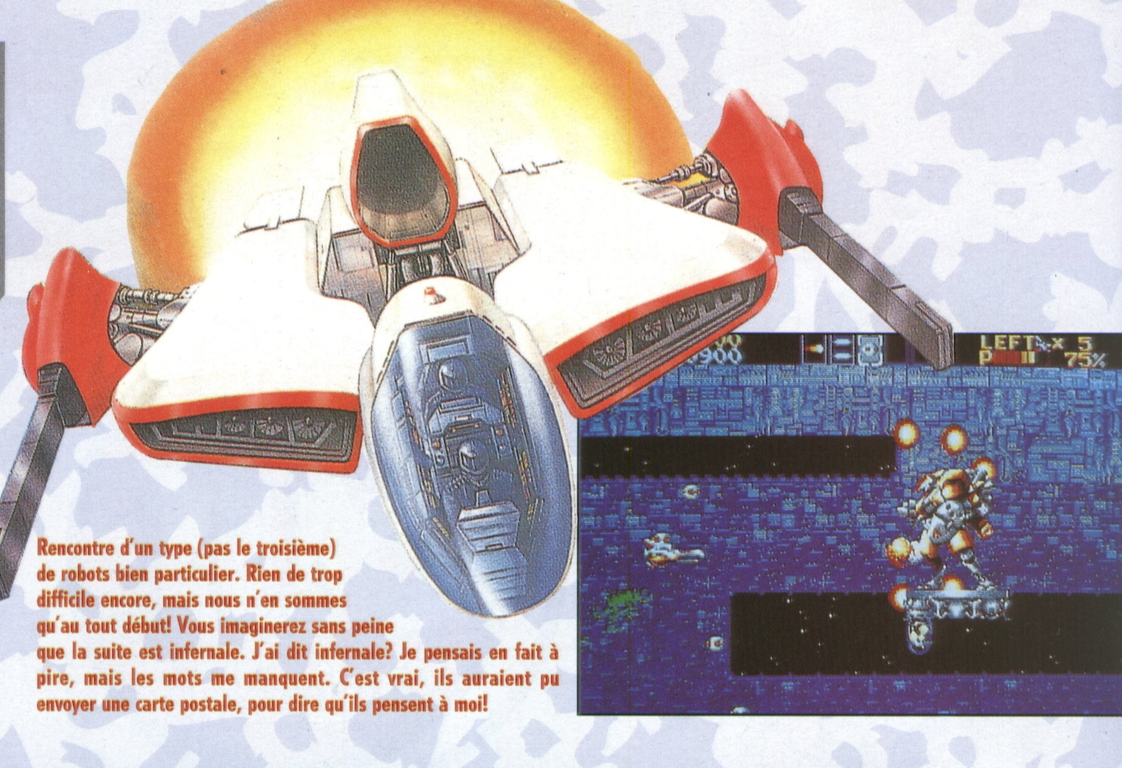
MEGADRIVE FRANCAISE
EDITEUR : NAMCO
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : CODES
NOMBRE DE NIVEAUX : 4



GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 84%



THUNDER FORCE, LA SAGA DE L'EXCEL-LENCE!



Rencontre d'un type (pas le troisième) de robots bien particulier. Rien de trop difficile encore, mais nous n'en sommes qu'au tout début! Vous imaginerez sans peine que la suite est infernale. J'ai dit infernale? Je pensais en fait à pire, mais les mots me manquent. C'est vrai, ils auraient pu envoyer une carte postale, pour dire qu'ils pensent à moi!

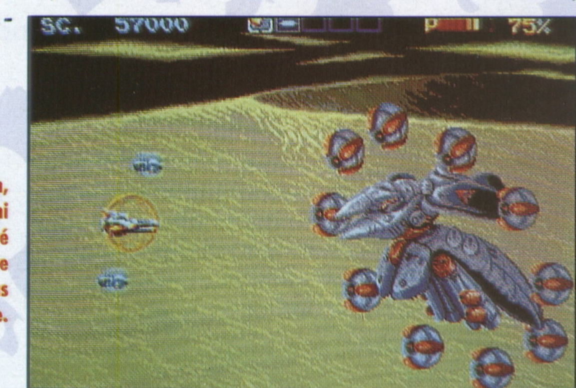
THUNDER FORCE IV

superstar joypad



Et ça? C'est quoi? Hé! Hé! (petit rire nerveux) Eh bien, ça doit être un petit vaisseau ennemi? Comment ça 25 fois plus gros que votre vaisseau? Pas du tout! A peine 20 fois!

Une fois encore, les extraterrestres sont dans la galaxie! Le péril est à nos portes, peut-être même dans nos lits! Vérifiez avant de vous coucher, sinon vous risquez d'avoir une surprise. C'est vrai, ce n'est pas amusant de se coucher et de trouver un extraterrestre dans son lit, c'est froid, gluant et ça ne sent pas bon. Parlez en à Boucle d'Or, elle en connait un rayon. Pardon? Ah! Le péril, oui! Il vous reste quelques secondes pour sauter dans votre vaisseau et partir pour une mission de "routine", a piece of cake, plus facile il n'y a pas. Nous, dans l'armée interstellaire, on aime à envoyer des pigeo... euh, des aventuriers, se faire massac... zut, se faire une gloire (posthume) immense. Alors c'est d'accord? Vous voulez bien repartir? Dites oui, vous ne regretterez pas le voyage, du moins l'aller, parce que pour ce qui est du retour, on ne l'a pas prévu. Rien de grave, rassurez-vous, on arrangera tout ça en temps voulu. Ca-y-est, le vaisseau est là, bonne chance!... Suivant!!!!! Une fois encore, les extraterrestres...



Grâce aux bonus collectés, car mine de rien, l'armée stellaire pense à vous, vous voilà muni d'un champ de force, et de deux modules. Malgré cela, vous me permettrez de parier sur votre adversaire. Il faut bien que l'on s'amuse, nous autres au QG interstellaire.

97%



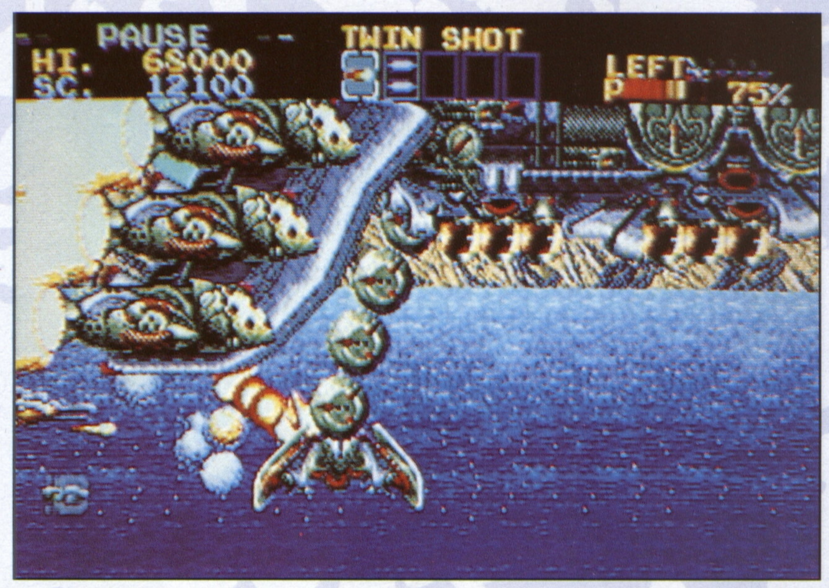


Tenez un peu. Vous voyez, deux vaisseaux ennemis, et le désert. Il n'y a pas plus simple, alors vous signez ou vous ne signez pas ce formulaire MO.RT.SU.81.TE?

FACE À FACE: THUNDERFORCE IV CONTRE THUNDER FORCE III

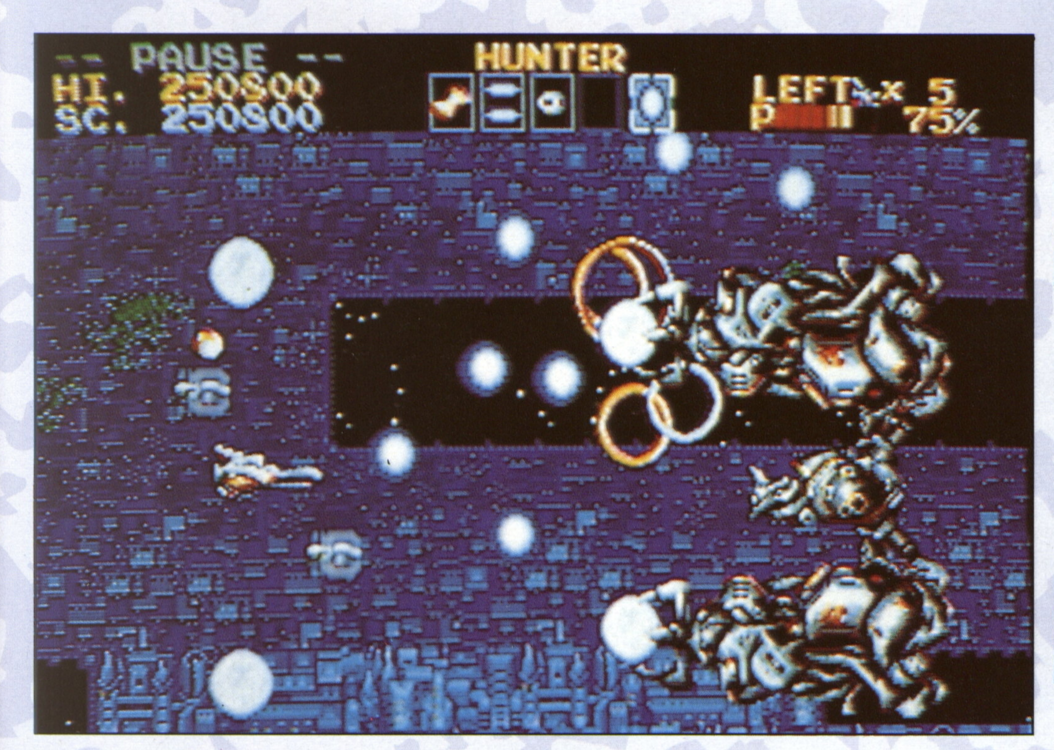
Quelle différence! On passe un étage supérieur avec cette quatrième version! Le scrolling horizontal sur deux écrans de haut vient surclasser le simple scrolling horizontal de TFIII, les musiques sont bien meilleures et les graphismes plus recherchés. Seul, le niveau de difficulté est équivalent. C'est bien peu! Par contre, TFIII n'avait pas tous ces ralentissements intempestifs. Si TFIV n'était pas sujet aux ralentissements, il se classerait parmi les trois meilleurs shoot them up existants, cela, toutes consoles confondues. TFIV est tout de même un vainqueur éclatant, mais TFIII n'est pas pour autant à jeter, loin de là!

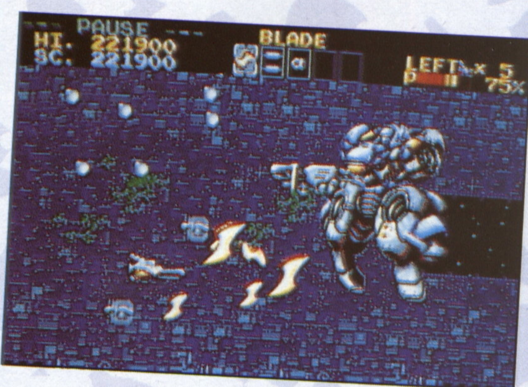




Gigantesque? Oui, je crois que le terme est approprié. Il s'agit toujours de cette même mission dite de "routine". Vous dites? C'est du délire, c'est trop dur? Mais personne ne vous a obligé à signer ce contrat de quinze ans renouvelable!









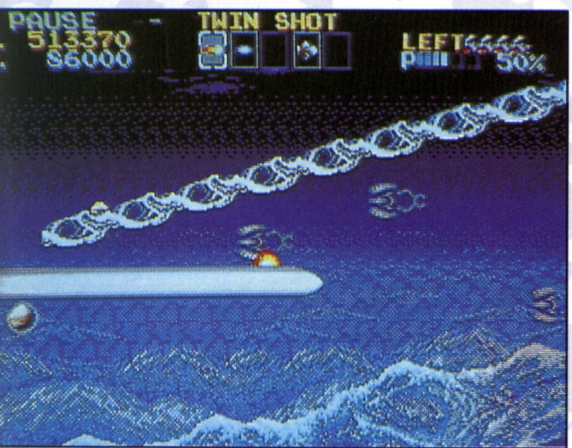
Thunder Force IV, ce sont aussi des décors qui valent le coup d'oeil, avec des scrollings différentiels sur plusieurs plans, des ennemis gigantesques, des tirs dans tous les sens... Si le monde du shoot them up n'avait pas son enfer, il l'a enfin trouvé avec Thunder Force IV!



- UN SCROLLING MULTIDIRECTIONNEL ÉTONNANT.
- DES GRAPHISMES DÉTONANTS.
- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.
- TOUT COMME TF III, LE CHOIX DES MISSIONS.



- AIE! LES RALENTISSEMENTS!



Il faut parfois mettre la dose pour passer! Thunder Force IV, c'est aussi une variété d'armes impressionnantes, et souvent, aux effets spectaculaires.

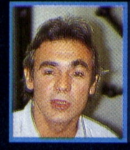


Heureusement que la puissance de votre arme s'est accrue, sinon vous étiez bien mal parti... Remarquez que là encore, on ne peut pas dire que vous soyez sorti de l'auberge.

L'ennemi est partout! Vous vous doutez que sur deux écrans de haut, avec un scrolling horizontal qui n'arrête pas de filer, on a de quoi mettre des ennemis!



Epoustouflant! Enfin, un shoot them up digne de ce nom! Le point le plus intéressant de TFIV, c'est sans doute qu'il ne se joue pas sur un seul scrolling horizontal. En effet, un scrolling vertical permet au joueur de monter ou de descendre sur deux écrans. Les décors sont sublimes et les programmeurs ont tenté, avec brio, de jouer avec les zooms. Pourtant, TFIV possède ses faiblesses, et principalement le nombre excessif de ralentissements. On ne croirait pas avoir à faire à une Megadrive, mais bien à une SFC. Malgré ce défaut de taille, le tout est superbe, aussi bien au niveau des sons que des graphismes. Du grand shoot them up. T.S.R.



Il y a deux ans, Thunder Force III avait fait une arrivée des plus remarquées sur Megadrive. Ce shoot them up délirant était tellement spectaculaire qu'il semblait difficile de faire mieux dans le genre. Eh bien, nous ne sommes pas déçus par Thunder Force IV qui établit un nouveau standard au niveau des shoot them up sur Megadrive. L'action est toujours aussi passionnante et la réalisation encore plus impressionnante, même si cela est parfois au prix de quelques ralentissements regrettables. Les aliens risquent d'être sérieusement décoiffés, grâce aux armes aussi puissantes que spectaculaires qui sont à votre disposition, mais ce ne sera quand même pas une promenade.Un jeu qui ne manque vraiment pas de punch... la grande classe! AHL

EDITEUR : TECHNOSOFT
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 6
TAILLE DE LA CARTOUCHE: 8 MO

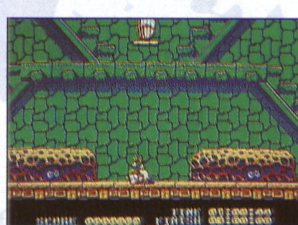
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 09
SON : 16
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 94%





L'éternelle technique du cent mètres est de retour. Quelle technique? Voyons, vous savez bien! Celle qui vous massacre tous vos pads en un temps record et qui vous tue les poignets et les doigts en un ridicule laps de temps! Eh oui, c'est reparti pour faire du ABABABABABAB... avec les boutons de votre pad. Et attendez, il y a pire!





Le trempoline, vous connaissez? Le but est de monter le plus haut possible et de faire les plus belles figures. Attention les juges ont l'oeil et notent chaque performance.

FAIS MOI DES JEUX AQUATIQUES!

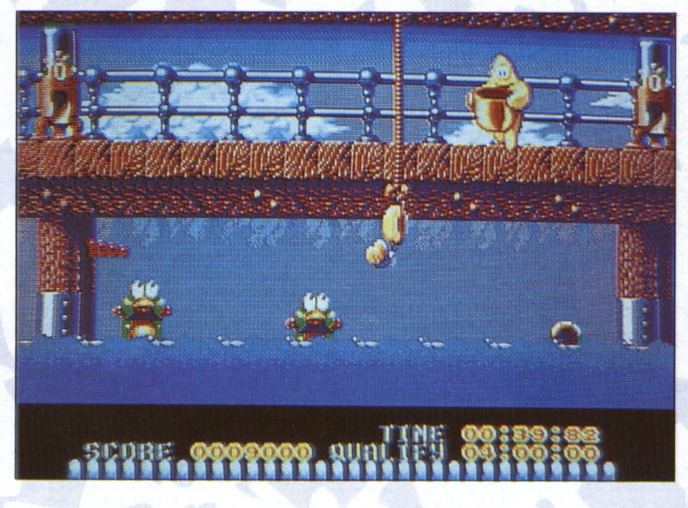
THE AQUATIC GAMES JAMES POND III

Les jeux sont ouverts! Citius, altius, fortius! Et pour commencer ces jeux, la neuvième symphonie de Beethoven, l'Ode à la Joie (appelé l'Onde à la Joie chez les poissons), autrement dit, l'Hymne Européen. Une façon comme une autre de nous rappeler que nous sommes en 1992, une autre technique consistait à dire "regardez vos calendriers", mais ça frappe moins l'oreille. Pour l'occasion, tous les amis de James Pond se sont réunis! Au total de ces jeux, huit épreuves, plus délirantes les unes que les autres. Il y aura du 100 mètres et du saut, mais aussi du gardiennage de plage et du sevrage de poissons! Tant qu'à faire les choses aquatiques, autant les faire bien. Une fois dans le bain, n'ayez pas peur de vous mouiller ou de vous jeter à l'eau, c'est ici la règle.



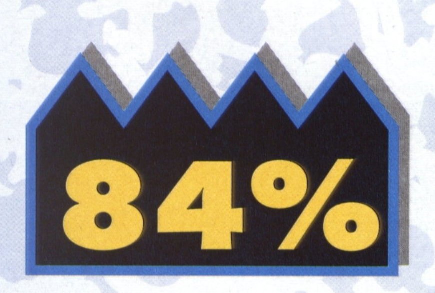
En tant que gardien de la plage, vous allez devoir dégager hors de l'écran tous les ballons inopportuns qui viendront déranger les braves bêtes se reposant sur la plage. On rit beaucoup lorsqu'il n'y a qu'un ou deux ballons, et beaucoup moins lorsqu'il y en a cinq, de chaque côté de l'écran!

Quelle belle épreuve! Nourrissez les poissons avant qu'ils ne soient pêchés! Des réservoirs à nourriture sont placés de chaque côté de l'écran. Remplissez votre seau, videz le, remplissez le à nouveau et ainsi de suite.





Le but est, ici, de crever les ballons rouges qui pendent au plafond. Pour ce faire, il va falloir sauter sur certains crabes qui passent à vos pieds, ou en éjecter quelques- uns vers ce même plafond. Dur, surtout lorsque le temps est limité!





- LA VARIÉTÉ DES ÉPREUVES.
- LA PERPÉTUELLE NOTE D'HUMOUR.
- L'ANIMATION HYPER FLUIDE.



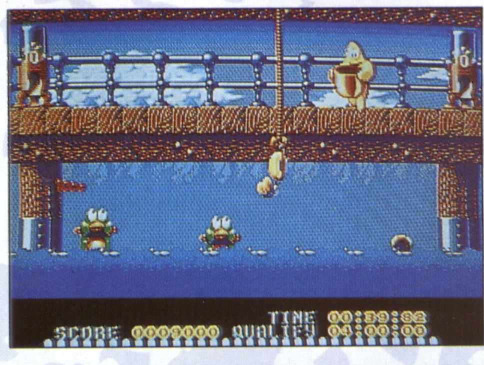
- DES ÉPREUVES MAL ADAPTÉES AUX PADS

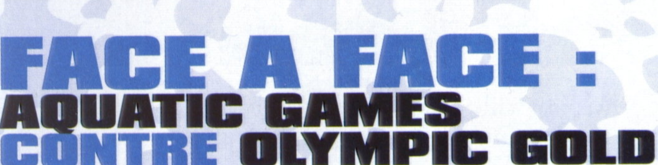


C'est au tour du cent dix mètres haies. Les haies sont, en fait, des anguilles électriques et la grenouille qui court attrape aussi des mouches au passage, en guise de quatre-heures!



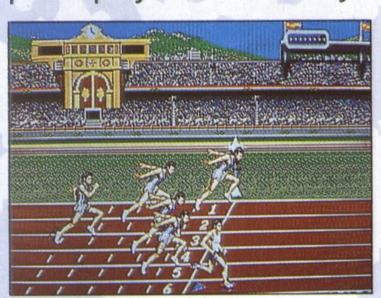
Le tour de Grass! Plutôt le coup de grâce! Effectuer un frénétique gauche/ droite, gauche/ droite... à l'aide du pad est exténuant! Le pad lui, pense que c'est tuant! N'est-ce pas le pad? Comment ça "en grève"?





FACE A FACE : AQUATIC GAMES CONTRE OLYMPIC GOLD

Pourquoi ne pas faire un challenge contre James Pond II? Tout bonnement parce que James Pond II et James Pond III n'ont absolument rien à voir, hormis le sprite de James Pond. L'atout, qui n'en est peut-être en fait pas un, d'Aquatics, c'est sans doute cette façon de présenter des sports connus de tout le monde, sous un jour nouveau. Faire du neuf avec de l'ancien. On peut préférer le sérieux et le réalisme d'un Olympic Gold. Aquatics bénéficie pourtant d'une meilleure animation, et de bien meilleures couleurs à l'écran. Est-ce suffisant pour faire toute la différence, je vous laisse seul juge.

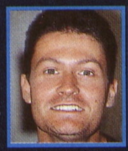






James Pond est de retour, mais sous une toute nouvelle forme. Surprise bonne ou désagréable? L'animation qui participait au charme du jeu de plates-formes est, ici, la même, i.e. parfaitement fluide. Les épreuves sont très amusantes et très stimulantes. Le jeu peut aussi être découvert par quatre joueurs en même temps, ce qui promet de bonnes parties même si chaque joueur participe seul à l'épreuve, les temps seuls étant comparés. Les graphismes n'ont pas été oubliés et l'on retrouve le goût du détail qui existait déjà avec le James Pond II. D'un genre bien particulier, ce troisième épisode avec la star James Pond est une réussite.

TSR



James Pond est de retour pour de nouvelles aventures! L'ex Robocod est heureux de vous annoncer sa participation aux jeux olympiques les plus dégentés jamais vus. Les concepteurs ont vraiment cherché à innover plutôt que nous fourguer un troisième jeu de plates-formes et de passages délicats, bien que l'idée d'épreuves sportives soit un peu surfaite après les JO de Barcelone. Toujours est-il que l'on se poile bien dans des épreuves un peu inégales mais possédant toutes le même point commun: l'humour! Les graphismes sont colorés, l'animation très fluide, pas de souci donc pour l'aspect technique. Je reste un peu réservé car le jeu est un peu lassant à la longue, malgré un grand nombre d'épreuves. Un jeu mignon, rigolo et très original.

OLIVIER

MEGADRIVE FRANCAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SPORTS SAUCE POND
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3 EN TRAINING
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
CONTINUS : INFINIS EN TRAINING

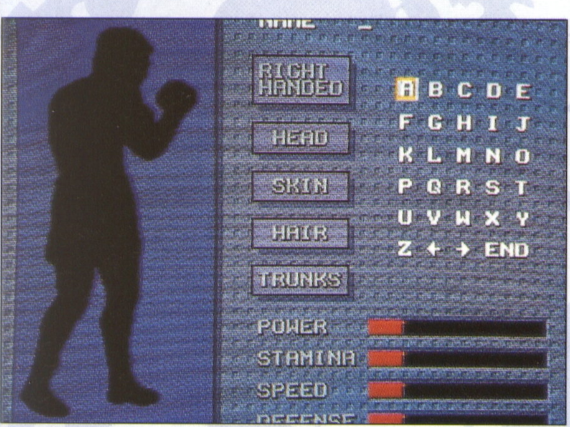
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15
TOTAL : 84%



TIENS, PREND ÇA DANS LES DENTS !

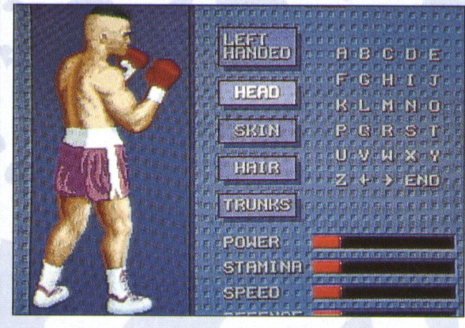


EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING

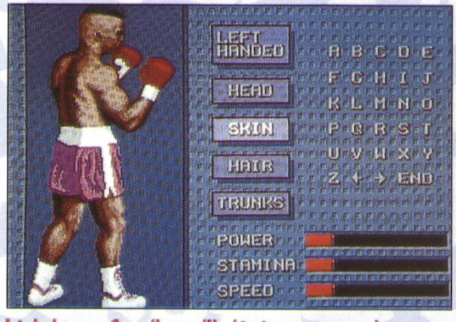


Au départ, une silouhette vide apparaît sur l'écran de création du champion. Il faut lui donner un nom.

COMMENT CRÉER SON CHAMPION ?

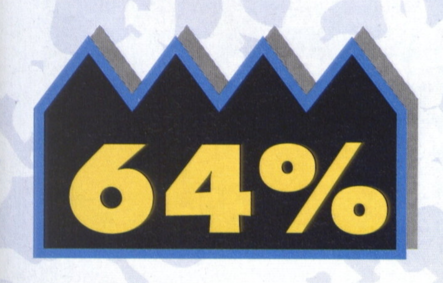


C'est ensuite au tour de savoir si c'est un droitier ou un gaucher, quelle tronche il aura, sa couleur de peau, quelle coupe warrior il choisira, la couleur de sa culotte!



Ici, le boxeur Greg (hasard!) n'était pas content de sa couleur précédente (cliché précédent), le voilà en black! A cs propos, les couleurs sont complètement délirantes, avec un grand choix passant par le jaune, le jaune pâle, le gris (!), le blanc cassé, le noir, le marron, etc... Un vrai délire!

La boxe est un sport de dégénérés, je vous le dis ma bonne dame! Mais pourquoi a t-il tant de spectateurs à chaque match? C'est à se demander si le genre humain n'est pas un peu violent et fêlé dans sa tête! Remarquez, moi je dis ça, mais je suis le premier à regarder un combat à la télé! C'est vrai qu'assister à un match est bien plus sympa que boxer dans la réalité. Il y a le même plaisir, les coups dans la tronche en moins. Certains aiment en donner, mais tous sont bien obligés d'en recevoir une bonne dose dans les dents un jour ou l'autre; il suffit de regarder Rocky Balboa, notre idole à tous! Grâce à Sega et à cette simulation de boxe, on va pouvoir taper, cogner comme des bêtes sans en prendre un seul poil sur la tronche, du moins en réel; Car en ce qui concerne notre champion que nous aurons façonné grâce à la page de création de boxeurs, il va peut-être accuser le coup sur le ring. D'autant que le but ultime, outre le fait de battre les 28 boxeurs proposés, est de vaincre Evander Holyfield lui-même. Je rappelle aux inconscients que cette bête de muscles et de haine a réalisé une carrière de 27 matchs sans aucune défaite. Non, mais je tenais juste à vous prévenir !



La vue du match est toujours la même: les deux boxeurs digitalisés sont vus en semi-profil (c'est à dire qu'il y a un effet de profondeur dans leurs mouvements) et au-dessus de la ceinture. Ils ne peuvent que se mouvoir de gauche à droite.

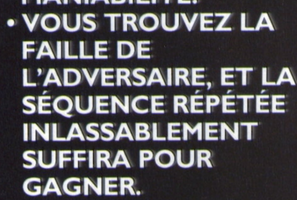


Ici, c'est Marcel contre Marcel! En mode deux joueurs par exemple, vous pouvez chacun choisir le même boxeur pour savoir qui est vraiment le meilleur de vous deux.

Un coup qui fait mal! Certains coups bien placés font cracher à la victime de la salive et même parfois du sang. Les barres d'énergie, placées en bas, symbolisent votre état de santé et les dessins du torse et de la tête permettent de juger de l'étendue des dégâts.

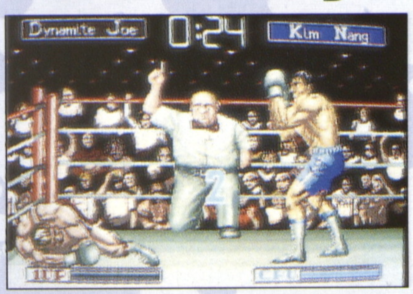


- DES GRAPHISMES DIGITALISÉS SUBLIMES POUR LES SPRITES DES DEUX BOXEURS.
- DES BRUITAGES SYMPAS.
- DES OTPIONS D'ENTRAINEMENT ET DE CRÉATION D'UN CHAMPION PERSONNALISÉ, SYMPAS ET NOMBREUSES

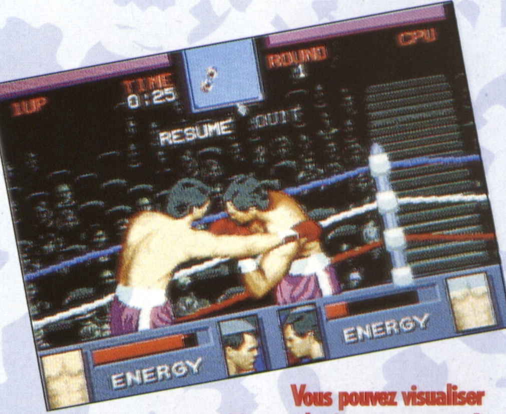


- UNE ANIMATION LENTE ET DONC, PEU RÉALISTE.
- UNE "JOUABILITÉ" COMPLETEMENT À REVOIR AVEC DES DÉFAUTS DE MANIABILITÉ.
- VOUS TROUVEZ LA FAILLE DE L'ADVERSAIRE, ET LA SÉQUENCE RÉPÉTÉE INLASSABLEMENT SUFFIRA POUR GAGNER.
- UNE MUSIQUE INSUPPORTABLE!

FACE A FACE :
EVANDER HOLYFIELD'S CONTRE FINAL BLOW (JAMES BUSTER DOUGLAS EN VERSION FRANCAISE)



La comparaison était obligatoire puisqu'il n'existait, avant le jeu testé ici ,qu'un seul autre jeu de boxe, en l'occurrence Final Blow. A part le mec qui recherche la simulation à fond et qui passe donc au-dessus des ralentissements de Holyfield, tous les fanas de boxe version arcade choisiront Final Blow qui possède des limitations, mais rien de semblable avec celles de Holyfield. Dans Final Blow, c'est l'éclate totale à deux joueurs avec des graphismes aussi somptueux (bien qu'un ton en dessous, les digits graphiques d'Holyfield étant excellents) et des sprites énormes. De plus, les boxeurs sont vus en entier dans Final Blow, c'est mieux! Je crois que mon choix se porte toujours vers Final Blow pour l'instant en matière de poings dans la tronche (version sport sur ring évidemment!) sur Megadrive.

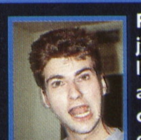


Vous pouvez visualiser votre position sur le ring par rapport à celle de votre adversaire. La vue est alors de dessus.

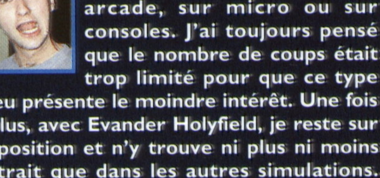


Je suis très déçu par cette nouvelle simulation de boxe, pourtant made in Sega. Les graphismes promettaient et restent le seul véritable aspect positif de ce jeu de boxe. Les sprites (qui ne montrent que la partie supérieure du corps) des boxeurs sont, en effet, des digitalisations de vrais boxeurs; l'effet est saisissant de réalisme, une réussite. Mais c'est bien le seul attrait de ce jeu. Les mouvements sont tellement lents que je préfère encore aller jouer à PGA Tour Golf sur Famicom, là au moins, on sait pourquoi c'est lent! La maniabilité est mauvaise à cause de la lenteur. On s'ennuie à mourir, même en mode deux joueurs (là, c'est grave!). C'est bien dommage car les options sont géniales avec la possibilité de créer son champion et de la sauvegarder. Alors, je ne mets pas la note minimale car on peut trouver un certain intérêt de simulation, mais les fanas d'action violente seront déçus. Je le suis!

OLIVIER



Personnellement, je n'ai jamais vraiment été attiré par les simulations de boxe en arcade, sur micro ou sur consoles. J'ai toujours pensé que le nombre de coups était trop limité pour que ce type de jeu présente le moindre intérêt. Une fois de plus, avec Evander Holyfield, je reste sur ma position et n'y trouve ni plus ni moins d'attrait que dans les autres simulations. Certes, les graphismes, apparemment digitalisés au départ, son assez probants, mais le reste est pour le moins complètement catastrophique et après une demi-heure de jeu, on se fait carrément chier. Les coups, il n'y en a pas des masses (uppercut, crochet et direct) ne donnent au joueur que très peu d'alternative. Pour rajouter encore à ma déception, l'action est hyper lente ce qui ruine complètement les quelques trucs cools du jeu.



J'm DESTROY

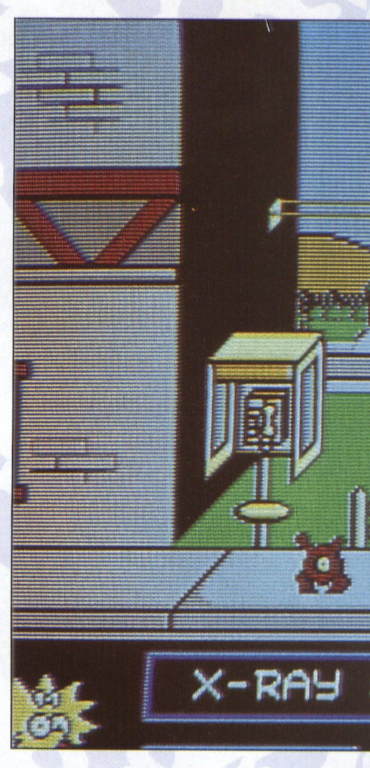
EDITEUR : SEGA
GENRE : SIMULATION DE BOXE
NOMBRES DE NIVEAUX : 29 OPPOSANTS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 11
SON : 12
TOTAL : 64%



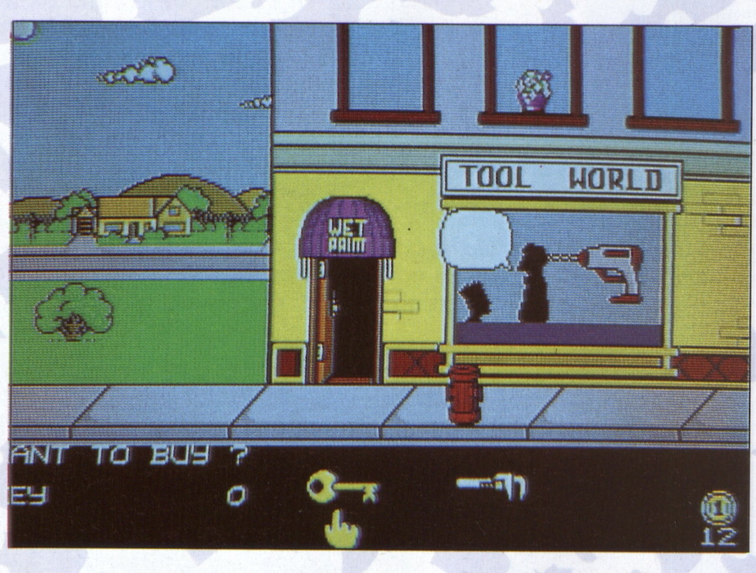
BART SIMPSONS SE PREND POUR DAVID VINCENT !





BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS





Bart en pleine action! Un coup de bombe de peinture et le tour est joué! Les extraterrestres ne pourront utiliser celui-ci pour fabriquer leur arme.

Toute cette histoire commença le jour où Bart Simpson, ayant décidé de faire un tour pendant que sa famille regardait la télévision, tomba sur une étrange paire de lunettes. Très vite, car Bart est d'esprit vif, il s'aperçut que grâce à ces lunettes il pouvait repérer des extraterrestres ayant pris l'apparence humaine et vivant parmi nous. Ces fourbes visqueux et gluants, ces tueurs de grille-pain, ces âmes martiales et martiennes étaient en train d'ourdir un complot contre la Terre! Bart sut alors que lui seul pouvait sauver la planète. Il les avait vus, il savait qu'ils étaient là! Pour que les aliens puissent parvenir à leurs fins, il doivent posséder une grande quantité d'objets violets. Pourquoi? Ben... heu... quoi... pourquoi pas? Voici donc Bart parti cacher tous les objets violets de Springfield afin que les ETs ne détruisent pas le monde. J'en profite pour vous dire qu'il faut se méfier des grille-pain violets. Il ne s'agit pas de vrais grille-pain! J'ai en effet des lunettes qui...





Autre moyen de neutraliser les objets, les dissimuler purement et simplement. En passant sur la corde à linge, Bart fait tomber des tissus qui couvriront les objets. On a une fois de plus la démonstration que l'ennemi est bête puisqu'il ne repère pas les objets recouverts et en plus croit que l'ennemi c'est nous !

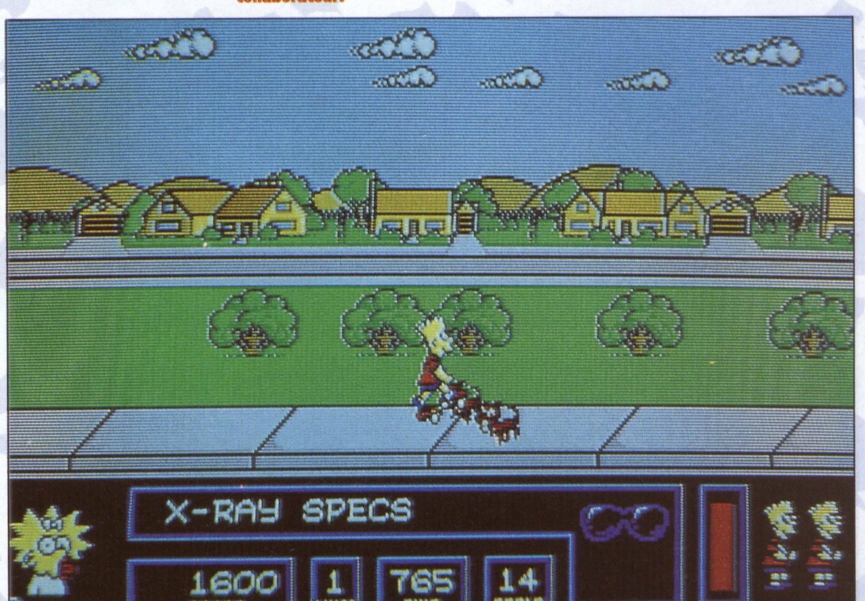


- ALLIE RÉFLEXION ET ADRESSE.
- VRAIMENT DIFFICILE

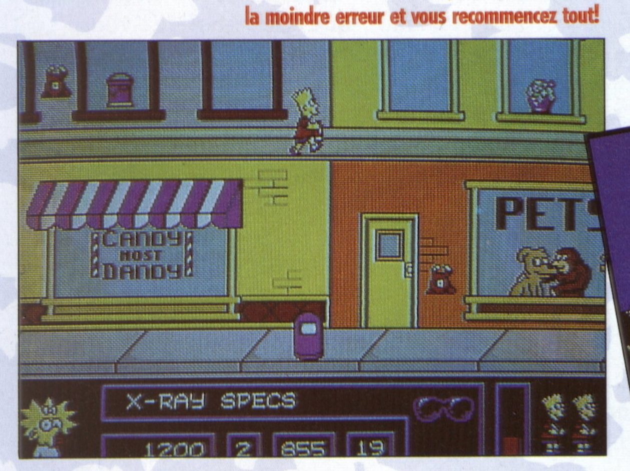


- MANQUE D'ACTION.
- RÉALISATION INDIGNE D'UNE MEGADRIVE

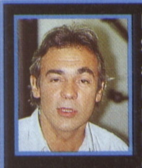
Course en skate board pour Bart! Passage délicat puisqu'il faut éviter les chiens, les extraterrestres ainsi qu'un autre skate boarder, sans doute collaborateur!



Pour atteindre les bombes de peinture, car la vôtre est limitée, il va falloir faire "des pieds et des mains"! Escalade périlleuse au milieu des monstres! Tout se joue au millimètre, la moindre erreur et vous recommencez tout!



Bart met ses lunettes et peut alors repérer les extraterrestes. Je vous assure que ce n'est pas Pascal Sevran mais bien un alien! Sautez lui sur la tête et le tour sera joué!



Les nombreux fans des Simpsons vont se régaler avec ce jeu qui rend bien l'esprit des dessins animés de leurs héros, même si l'humour qui a fait le succès de cette série n'est pas au rendez-vous. Quant au jeu lui-même, il s'agit d'action/ aventure, c'est-à-dire qu'il ne faut pas uniquement faire preuve d'habileté, mais que vous devrez également faire fonctionner vos méninges afin d'accomplir les tâches nécessaires pour passer chaque niveau. Il n'existe aucun jeu de ce type sur la Megadrive; ce genre de jeu se trouve plutôt sur la NES (The Simpsons est, du reste, la conversion d'un grand succès de cette console). Si vous aimez le changement, ce jeu vous plaira sans doute, mais si vous êtes un inconditionnel de l'arcade pure et dure vous serez déçu.

AHL



On ne peut pas dire qu'avec les Simpsons, la Megadrive fasse une affaire. Ne serait-ce que du point de vue des graphismes, le jeu aurait très bien pu tenir sur une Master System (il sort d'ailleurs sur cette machine). L'animation est excellente, ce qui est idéal pour un jeu de plates-formes et la difficulté du jeu est indéniable. Ce n'est pas sans mal que l'on passe les niveaux! Nerfs fragiles s'abstenir. Pourtant, que serait le jeu sans les Simpsons? A mon avis pas grand-chose, bien qu'il y ait suffisamment d'originalité pour que l'on ne puisse trouver aucun challenger! Remplacez Bart par une boule de poils verte, nommez la Hagnagna et le jeu sera un bide. En bref, les Simpsons c'est amusant, sans plus.

TSR

EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 4 MEGAS
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : 0

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 12
TOTAL : 70%

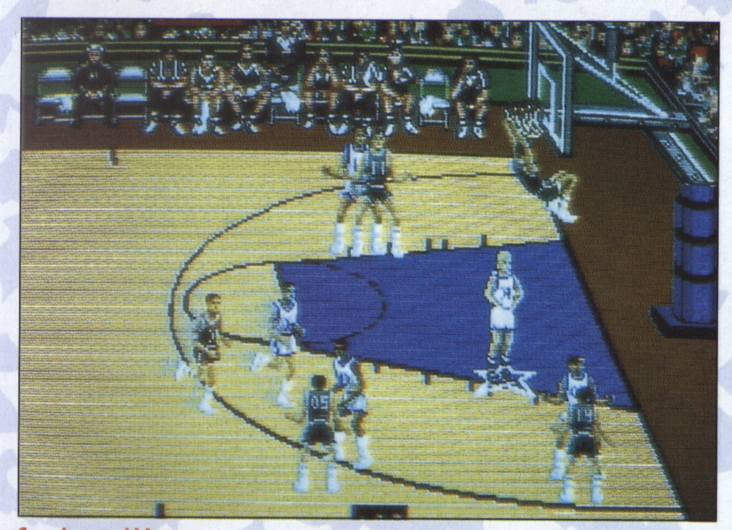




RETOUR À BARCELONE POUR LA DREAM TEAM!

Profitez des temps morts pour effectuer les changements nécessaires. Au fil du jeu, les joueurs se fatigueront, alors à vous de faire le bon remplacement. Il faut bien sûr tenir compte des caractéristiques de chacun!

TEAM USA

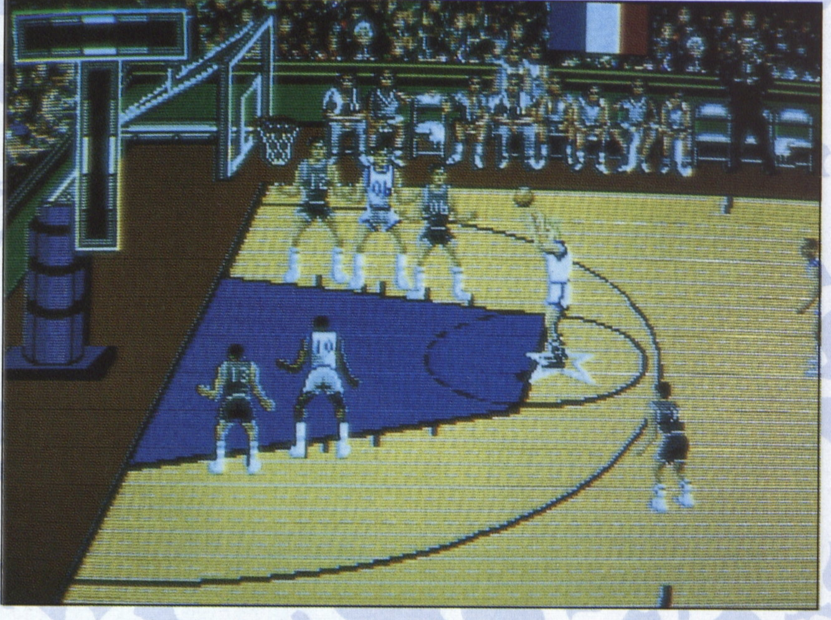


Superbe smash! Les sprites des joueurs correspondent à la réalité, mais aussi leurs attitudes. Si vous ne connaissez pas les manies des plus grands joueurs US, faites un tour du côté de Canal+, vous verrez alors ce que l'on appelle du basket ball.

Si je vous parle d'un sport inventé en 1891-1892 pas un canadien nommé Naismith, que me répondez-vous? Le basket ball, bonne réponse (facile, il y a des photos de basket sur les deux pages!). Bref, cette fois, finies les rencontres entre équipes nationales, on avait déjà donné avec l'excellent Celtics vs Lakers. Maintenant, c'est à l'échelle mondiale que se dérouleront les matches. Chine, Pays-Bas, Espagne, Italie, France, Lituanie, CEI... et bien entendu, les USA, la Dream Team! Toutes les stars mondiales sont réunies! Barckley, Jonhson, Jordan, Bird, Divac... et encore bien d'autres! Vous aurez le choix entre un championnat, ou un match simple, entre les équipes nationales, ou alors, à un All Stars Game. Avec cette dernière option, vous assisterez et participerez au choc des Titans, puisque la fantastique équipe des USA sera opposée aux meilleurs joueurs du monde et cela, tous pays confondus. Comment réunir la crème des crèmes sur le terrain!

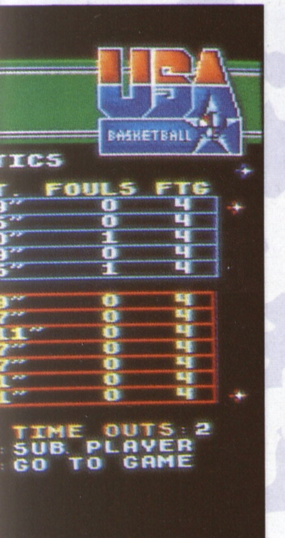


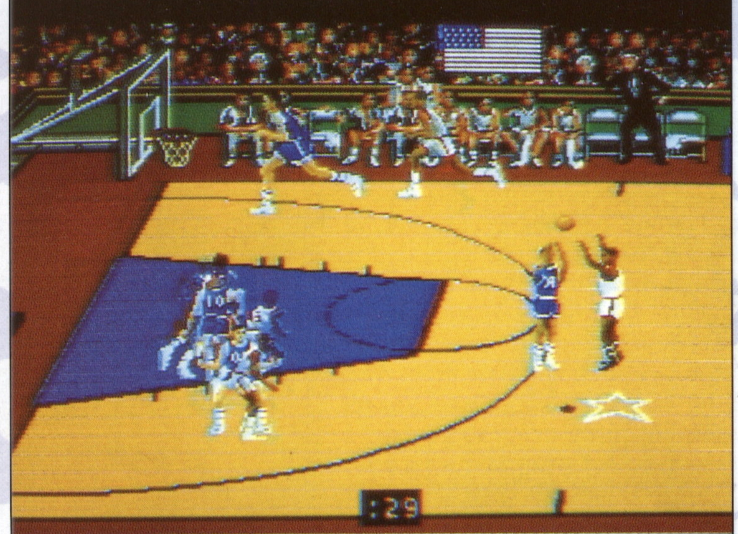
Les fautes, elles aussi, ne sont pas oubliées. Passage en force, marché ou prise de balle trop longue, rien ne sera omis, et tout sera sanctionné. Un bon moyen pour apprendre les règles de ce sport.



Le lancer franc. Le lancer de la balle se fera selon deux paramètres, la hauteur du lancer, et sa position par rapport au cercle de métal (plus à gauche ou plus à droite). Plus que de l'adresse, il faudra des réflexes.

80%





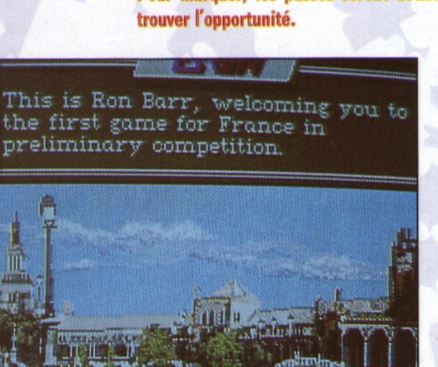
Un long tir à trois points qui a toutes les chances d'être contré. Pour marquer, les passes seront décisives. Pour marquer, il faut trouver l'opportunité.




- UN RÉALISME TOTAL.
- LE SOFT EST COMPLET ET JOUABLE!
- LA FONCTION MAGNÉTOSCOPE.
- LES DIVERSES FORMULES PROPOSÉES.

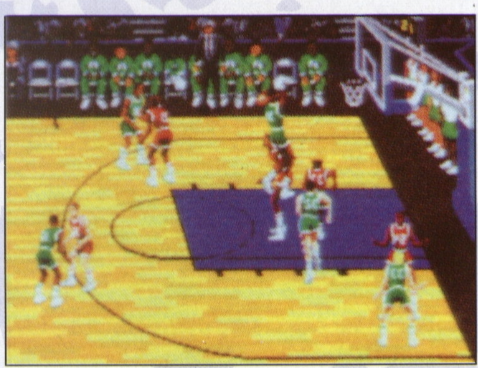


- LE JEU EST PARFOIS CONFUS.
- LE SYSTEME DES PASSES EST UN PEU TROP ALÉATOIRE.



Travail impeccable de la défense. Chaque adversaire sera marqué. Le seul moyen de faire un panier, sera de prendre la défense de vitesse, ou de tenter de pénétrer la ligne défensive, tout en évitant le passage en force. On s'y croirait! En bas de l'écran, les fonctions magnétoscopes du jeu. Toute action pourra donc être vue et revue!





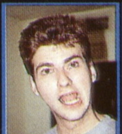
FACE A FACE :
TEAM USA CONTRE CELTICS vs LAKERS

Beaucoup de points communs entre ces deux simulations de basket ball. Pourtant, on serait tenté de dire que Team USA est une version plus affinée de Celtics vs Lakers. Techniquement, les deux jeux sont quasi identiques. Peut-être pourrait-on donner un avantage à Team USA , pour ce qui est des couleurs? USA propose cependant plus d'options, ce qui le rend beaucoup plus agréable à jouer. En somme, Team USA, c'est Celtics vs Lakers en version mondiale et légèrement améliorée.



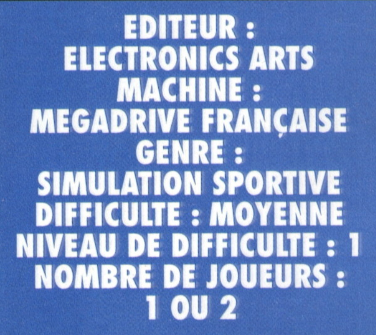
C'est, une fois encore, un grand jeu de basket que nous livre Electronic Arts. A quoi ressemblera le prochain, Bulls vs Lakers? Tout comme pour Lakers vs Celtics, l'attention des concepteurs s'est portée sur le réalisme. On retrouve, par conséquent, les vrais joueurs (nom et sprite correspondants) ainsi que certaines de leurs attitudes spécifiques. Côté règles, rien à redire, tout y est. A un joueur, ou bien à deux, USA Team est une réussite. Les quelques pages de texte accordées à chaque pays, alors que l'hymne national joue en fond, sont un plus aussi inutile qu'agréable. C'est ce genre de détail qui démarque les grands softs des autres.

T.S.R.



Dans la série des simulations de basket-ball, Team USA ne remportera pas la palme d'or, même si il est réalisé par Electronic Arts, qui, entre autre nous, avait fourni Lakers VS Celtics. Assez complet au niveau des à-côtés du jeu, les détails sur les équipes et surtout ceux sur leur pays d'origine, sont hyper balaises. On pourrait même croire, à certains égards, que Team USA est une vraie base de données géographiques et politiques. C'est durant le jeu, que nos espoirs sont déçus. Il est vrai que les sprites des différents joueurs sont plutôt imposants, mais leur déplacement sur le terrain est assez lent. De ce fait, il est pratiquement impossible de prendre l'adversaire de vitesse, même en alignant passe après passe. Peu maniable, Team USA est sûrement la moins bonne simulation de basket sur Megadrive.

J'm DESTROY



EDITEUR :
ELECTRONICS ARTS
MACHINE :
MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 13
SON : 15
TOTAL : 80%

MEGA DRIVE

TWINKLE

QUETE INOUBLIABLE POUR UNE FEE DU LOGIS !

Quelque part dans l'univers, les différentes forces connues de l'espèce humaine se battent en duel. Preuve que sur Terre et peut-être ailleurs, tout ne va pas pour le mieux. Car lorsque le Ying et le Yang entrent en collision (c'est une image), tout devient incontrôlable. Les guerres se multiplient avec les dramatiques conséquences que l'on sait, les gens ne se parlent même plus, ils se haïssent, s'épient et en viennent même parfois à s'entretuer! Mais qui donc est responsable de tout cela? Pourquoi les valeurs symboles de l'Homme se sont-elles effondrées? Pourquoi le Bien et le Mal, qui régissaient jusqu'alors la vie de l'Humanité, se sont-ils brusquement "rentrés dedans" pour ne laisser qu'un chaos indescriptible. Car ça n'y paraît pas, mais quand vous n'avez plus aucune notion de distinction entre deux actions, à savoir si vous devez l'accomplir ou non, cela devient vraiment le bordel le plus complet. C'est ainsi qu'une fée a été rappelée en dernier recours par la Reine des fées, qui lui a confié des pouvoirs supplémentaires, afin qu'elle puisse mener sa mission à bien. Il s'agit de retrouver les 3 diamants qui symbolisent les trois forces, ainsi qu'un autre bijou, qui, lui, est l'intrus crée artificiellement pour destabiliser ces trois pouvoirs.

Les bonus de magie que vous pourrez récolter seront matérialisés par ces petites icônes que vous voyez par terre. Vous aurez le choix entre des boules d'énergie blanches ou des feux de dragon assez dévastateurs.



Voici devant vous le tir magique dans toute sa splendeur. Il vous sera des plus précieux si vous voulez affronter les monstres bien plus puissants. Mais ne les utilisez pas à tout bout de champ, car vous n'en possédez que trois. Eh oui, Ouglet's, t'as vraiment rien compris!



Il y a vraiment des supplices très durs et surtout qui me font penser à ceux de Zelda III. Par exemple, ces boules noires qui vous arrivent dessus sans crier gare. Eh, j'sais d'quoi j'parle, j'l'ai fini Zelda 3!



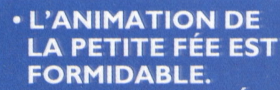
Voici enfin un monstre digne de ce nom. Je dirais même plus: des monstres! Avec trois têtes, ils vous donneront du fil à retordre. Mais ce ne sera pas bien long. Si vous adoptez une bonne tactique et surtout si vous avez vos trois magies, ce sera du vite fait bien fait!

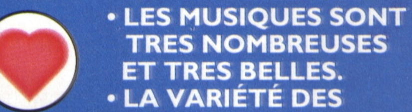


Ce monstre en pierre est bien seul. Ah oui! je comprends! Il a perdu ses petits amis car vous venez de prendre le chemin de gauche. Si vous aviez pris celui de droite, il y en a trois qui vous seraient tombés sur la tronche. Heureusement qu'on est observateur!



TALE







- L'ANIMATION DE LA PETITE FÉE EST FORMIDABLE.
- LA MANIABILITÉ DU PERSONNAGE EST EXCELLENTE.
- LES MUSIQUES SONT TRES NOMBREUSES ET TRES BELLES.
- LA VARIÉTÉ DES MONSTRES EST NOTABLE.
- LA POSSIBILITÉ DE GAGNER DES CONTINUES EST BIENVENUE.

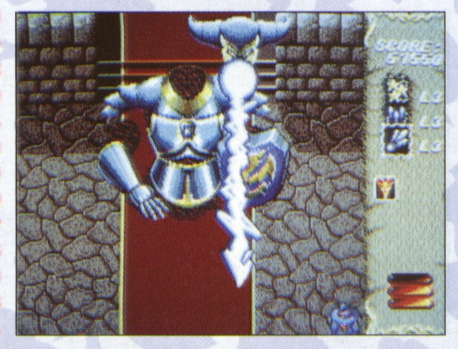


- ON DÉNOTE QUELQUES RALENTISSEMENTS, MAIS TRES PEU.



Ceci représente la carte des lieux où vous pourrez exercer vos talents, et surtout où vous pourrez récupérer les différents diamants qui se trouvent à cinq endroits différents. Si vous faites tout consciencieusement, vous n'aurez pas de mal à remporter une victoire mémorable!





Le chevalier géant du château. Une bien belle bête, mais certainement pas grand-chose entre les deux oreilles. Justement, profitez-en pour cogiter une tactique digne de celle que Ayrton Senna met sur pied pour remporter des victoires avec une voiture beaucoup moins compétitive.

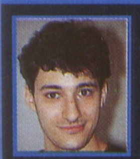


Dans le château, les couloirs semblent déserts, jusqu'au moment où des fous furieux sortis d'on ne sait où vont vous tomber dessus comme des morts de faim. Allez donc leur expliquer que vous n'êtes pas comestible et que, de toute façon, vous aviez prévu un dîner aux chandelles ce soir, avec le Comte Draculescu!

FACE À FACE:

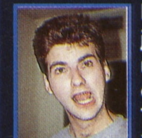
TWINKLE TALE CONTRE ELEMENTAL MASTER

Elemental Master, mon cher Watson! Evidemment, on ne peut que penser à ce jeu sorti il y a quelques mois, et qui nous faisait découvrir un shoot'em up à scrolling multi-directionnel. Là aussi, il y avait un personnage aux multiples pouvoirs qui pouvait ramasser des tas de bonus et augmenter sa puissance. Honnêtement, ces deux jeux se valent.



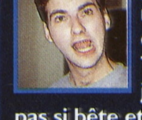
Tout à fait formidable! Cela faisait belle lurette que l'on n'avait vu un shoot de ce calibre, et en tout cas de ce type. Dès le départ, il est difficile de ne pas tomber sous le charme, tant notre héroïne répond bien aux moindres injonctions des mouvements du joypad. De plus, à partir du moment où l'on est en panne d'armes supplémentaires, on en trouve tout de suite, sans attendre la Saint Glinglin. Avec des tas de monstres différents, qu'ils soient intermédiaires ou non, c'est une grande réussite. On n'est jamais dépaysé. On a toujours quelque chose à faire. Car ce jeu n'est pas très évident à fini, même s'il est vrai que vous ne mettrez pas 3 siècles à le terminer. On n'est pas des sauvages, tout de même!

TRAZOM



Bien que ce jeu ait des allures de jeu de rôle, méfiez-vous en comme de la peste, ce n'en est pas un et il est même loin de l'être. Twinkle Tale est un bête et simple jeu de tir, qui, après réflexion n'est pas si bête et si simple que cela. Vous êtes une petite sorcière et vous vous déplacez dans un monde chaotique, des pierres et des tas de conneries pourront vous tomber dessus. Pendant que vous êtes en train d'éviter ces saloperies, d'autres encore plus horribles débarqueront sur l'écran. Tout ceci met de l'ambiance et une très bonne ambiance, car du début à la fin, vous ne lâcherez plus votre joypad. Sans être d'une qualité exceptionnelle, les graphismes sont agréables. La sorcière se déplace avec rapidité et répond parfaitement. Bref, Twinkle Tale est sympathique et en plus, pas facile du tout.

J'm DESTROY



EDITEUR : W.A.S
GENRE : SHOOT'EM UP
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : VARIABLE

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
TOTAL : 85%





LA F1 DANS TOUS SES ÉTATS!

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



- 20 ET NON PAS 16 CIRCUITS.
- NOMBREUSES OPTIONS EN MODE TRAINING.



- LES SONS SONT RIDICULES.
- L'IMPRESSION DE VITESSE EST MÉDIOCRE.

Le moteur chauffe! Etes-vous prêt pour ce nouveau championnat du monde mené d'une main de maître? - Non. - Comment ça "non"? Ah! Je vois, vous avez peur de ne pas être à la hauteur! Rassurez-vous, tout est prévu! Vous pourrez faire des séances d'entraînement contre les pilotes de votre choix (jusqu'à huit) sur les pistes de votre choix, toutes celles du championnat du monde, plus quatre supplémentaires, dont Indiana Polis. Vous déciderez même du nombre de tours! Jusqu'à cinquante! A une minute du tour... voyons... ça vous fera presque une heure de course! En sachant qu'il y a seize circuits pour un championnat du monde, cela vous fait, approximativement, seize heures de course! Heureusement que vous n'êtes pas obligé de les faire toutes le même jour! Alors, ça-y-est? Conquis? - Non. - Arrrrgl! Je craque!



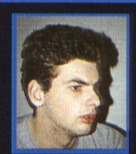
En mode entraînement, vous pourrez choisir un facteur essentiel au pilotage: le climat. Décidez de l'ensoleillement, de la présence ou de l'absence de pluie, de la couverture nuageuse, du prix des actions Peugeot, ah, non! pas ça! Bref, à vous de faire la pluie et le beau temps. C'est simple, pour vous mettre en condition, dites-vous que Dieu, c'est vous! Nous à Joypad, on vous servira d'apôtres! Votre Bible est donc toute trouvée!

FACE A FACE : FERRARI CHALLENGE GP CONTRE MONACO GP

Tout d'abord, un mot des atouts proprement dits du Ferrari Challenge. Un choix plus vaste et plus complet de circuits, une dimension technique/ mécanique peu exploitée par le Monaco GP, et enfin, la possibilité de faire des courses sur un plus grand nombre de tours. Notez aussi la possibilité de jouer à deux simultanément sur un circuit. Cependant, il y a un "hic"! La réalisation du soft est nettement, infiniment meilleure sur Monaco GP. Les quelques avantages du Ferrari Challenge GP sont alors vite oubliés, on aimerait pouvoir jouer en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles. Champion de ce duel? Quelle question! Monaco GP!

Un furtif coup d'oeil sur la voiture choisie... Même si elle est un peu "ronde", elle n'est pas mal du tout. Surtout si l'on choisit la Ferrari! Malgré l'excessive "rondeur" du bolide, on parvient encore à faire la différence entre une F1 et une coccinelle! Vous voyez, là c'est une... coccin... non, non! une F1... enfin...





Avec Super Monaco GP I et II, qui sont, il faut bien le reconnaître, le haut de gamme des simulations de bagnoles et plus particulièrement de F1, il semblait difficile qu'un titre, inconnu comme celui-ci, puisse venir leur faire la nique. En effet, dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que la mission est encore plus dure et difficile, tant la réalisation de Ferrari est mauvaise. Dans le cockpit de la voiture, et malgré une bonne vitesse de défilement de la route, on n'arrive pas vraiment à parfaitement tout maîtriser. A l'abord des virages, la voiture ne répond pas correctement, ce qui a le dont de m'exaspérer au plus haut point. De plus, les graphismes ne sont pas géniaux non plus. Heureusement que l'on peut y jouer à deux en même temps, sinon ce jeu aurait pu se voir décerner le titre de moins bon jeu du mois.

J'm DESTROY

EDITEUR : FLYING EDGE
MACHINE : MEGADRIVE US
GENRE : COURSE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUS : PASSWORDS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 12
TOTAL : 60%

60%

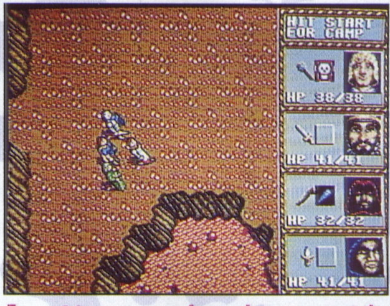


VENTE PAR CORRESPONDANCE
Adressez vos bons de commandes à
BASE 4 TOULOUSE
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
TEL : 62.27.04.40
OFFRE VALABLE A TOULOUSE UNIQUEMENT
ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
BASE 4
SEGA MEGADRIVE
LES NEWS CD SONT LA
AFTER BURNER,
PRINCE OF PERSIA,
WONDER DOG
POP'N LAND.......ETC
MEGA CD
+manette PRO 2
+PRINCE OF PERSIA cd
3190 Frs ❖!
PROMO
LE MOIS
DU CD
NEWS
TITRES SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II 799
ZELDA III 699
GREAT BATTLE 499
TORTUES NINJA 749
PARODIUS 749
LEMMINGS 699
CASTELVANIA 599
RUSHING BEAT 699
PRINCE OF PERSIA 499
TITRES MEGADRIVE
EVENDER HOLLYFIELD 499
DUGEONS ET DRAGONS 699
TERMINATOR 549
ATOMIC RUNNER 499
LES BONNES AFFAIRES
DESERT STRIKE 299
JORDAN VS BIRD 299
BUCK ROGERS 299
DAVID ROBINSON 299
NOUS AVONS ENCORE DES PROMOS SUR NEC
TELEPHONEZ NOUS POUR EN SAVOIR PLUS !
MEGA CD
+MEGADRIVE jp
+PRO2+1 CARTOUCHE
2990 Frs ✦
MEGADRIVE jp
PRO 2+ QUACKSHOT
890 Frs❖
Nintendo SUPER FAMICOM
SUPER
ADAPTATEUR
AMERICAIN
JAPONNAIS
199 Frs
PRO ACTION
REPLAY
499 Frs
NEC SUPER GRAPHX joypad+manette UITIMATE+1941 1299 Frs ❖
LYNX II "BATMAN"+ pare soleil 990 Frs ❖
CTM 644 Moniteur Couleur+HP stéréo+Cable péritel 1199 Frs ❖
BATTERY PACK UNIVERSEL pour toutes consoles portables 399 Frs ❖
CABLE CPC pour Moniteur CTM 644 AMSTRAD 199 Frs *
CABLE CPC + 2 HAUT-PARLEURS 399 Frs *
ACTION REPLAY cartouche code pour MEGA DRIVE 549 Frs *
BIENTOT LA MANETTE
SPECIALE STREET FIGHTER II
BON DE COMMANDE
NOM : Pr :
Adresse :
CP : VILLE :
TEL :
DESIGNATION PRIX
* COLISSIMO 48H + 50.00 Frs
❖ CHRONOPOST LEGER 24H + 100.00 Frs
✦ CHRONOPOST LOURD 24H + 200.00 Frs
TOTAL
CHEQUE
MANDAT
Signature
des parents:
CAMION BASE 4
sur le parking de BUT
tous les mercredis à DAX
tous les samedis à MONT DE MARSAN
BIENTOT à AUCH et AGEN
VENEZ NOMBREUX !
BASE 4 ANGLET
43 av J.L.LAPPORTE 64600 ANGLET TEL 59 52 47 51
BASE 4 BAYONNE
Gal Marchande BAB 2 64100 BAYONNE TEL 59 52 92 83
BASE 4 PAU
11 rue Samonzet 64000 PAU TEL 59 83 78 78
BASE 4 TARBES
57 Bd Lacaussade 65000 TARBES TEL 62 51 36 13

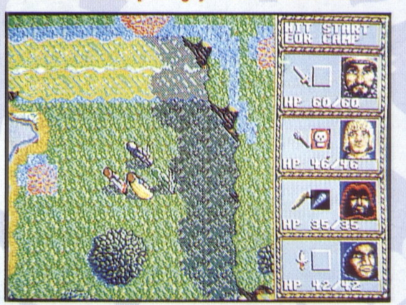


L'UNIVERS DE DUNGEONS AND DRAGONS DANS VOS MAINS!





En extérieur, tout se fera selon une vue à la Phantasy Star III, sauf que cette fois, les échelles seront respectées. A noter aussi que les monstres ne vous surprendront pas, mais que vous les verrez venir sur vous. Une bonne raison d'apprendre le cri de gloire de nombre d'aventuriers (qui se reconnaîtront au passage) : "on fait demi-tour!".



WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

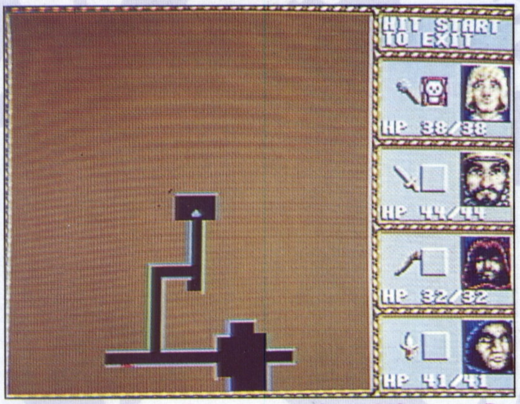
Tout commença un beau jour où le sieur et duc Hector Barrick, dut faire retraite dans son vieux château familial fortifié. Avec lui, toute son armée attendait... Sous les remparts, l'armée gobeline se déchaînait. Qu'est-ce qu'un gobelin? Ma foi, il s'agit d'un être humanoïde semblant être le fruit d'une incongrue liaison entre un troll et Patrick Dupond. Bref, trêve de leçon de zoologie, je reprends mon histoire. Où en étais-je? Ah, oui! Le siège! Tout allait donc au plus mal pour le camp des Barrick. Non, non, pas bourrique! Rika Zaraï n'est pas là! Mais si je m'interromps toujours, je ne vais jamais arriver à la fin! C'est alors qu'une faille s'ouvrit dans la voûte céleste... L'armée gobeline disparut, engouffrée dans le vaste trou noir qui la surplombait, mais le château et tous ses habitants, furent eux aussi engloutis! Le voyage dans les ténèbres fut-il long, fut-il court? Nul ne saurait le dire? Mais ce qui est sûr maintenant, c'est que le château se trouve au milieu d'une contrée hostile. Il est temps d'explorer les lieux! Composez votre équipe et partez à l'aventure!

Lorsque vous rencontrerez des humains, vous pourrez avoir l'occasion de tenir la conversation. Enfin, conversation à sens unique puisque, comme dans tous les jeux de ce genre (et c'est là que l'on distingue jeu d'aventure et jeu de rôle!) vous vous contenterez de lire le texte défilant à l'écran. Attention anglophobes! Tous les textes sont en anglais! Mais on peut faire sans.

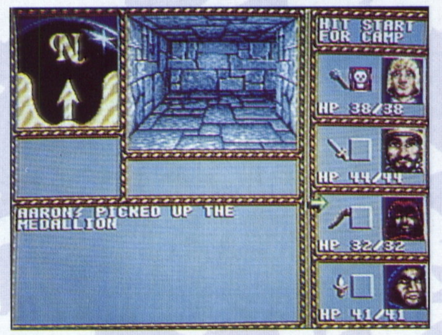


A l'entrée de la première caverne, c'est un dragon rouge qui vous attendra de flamme ferme. N'oubliez surtout pas d'acheter des armes avant de quitter la ville, et une fois ici, dites-vous qu'il est toujours possible d'esquiver le dragon en allant plus vite que lui.

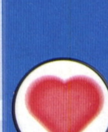
80%



Composez la carte, au fur et à mesure de vos déplacements. Dès que vous changerez d'étage, le précédent s'effacera et tout sera à refaire. Lorsque l'on sait qu'il y a des escaliers un peu partout et que le niveau où vous jouez ne possède aucun nom distinctif (genre level 1 ou A) vous n'êtes pas sorti de l'auberge, parole de gnome!



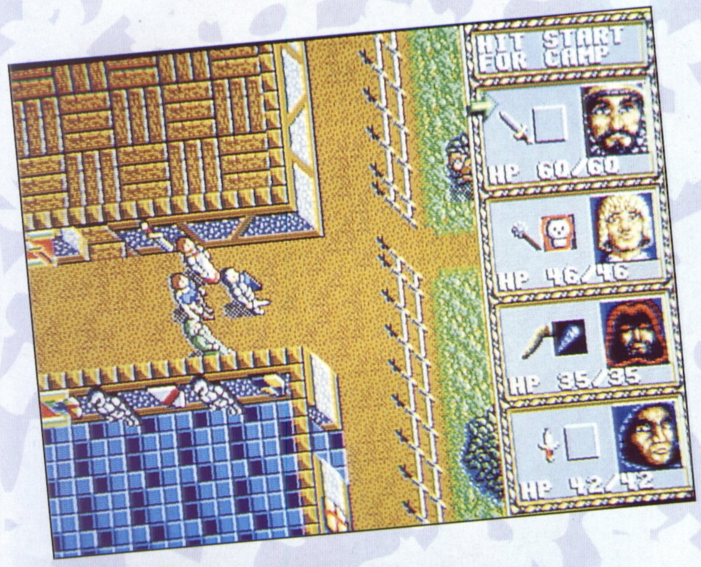
Une fois au coeur des labyrinthes, changement de vue! Tous est ici en 3D, les murs comme les monstres! Dommage qu'une si petite fenêtre soit réservée à cette nouvelle vue qui, malgré une animation douteuse, vaut le coup d'oeil.



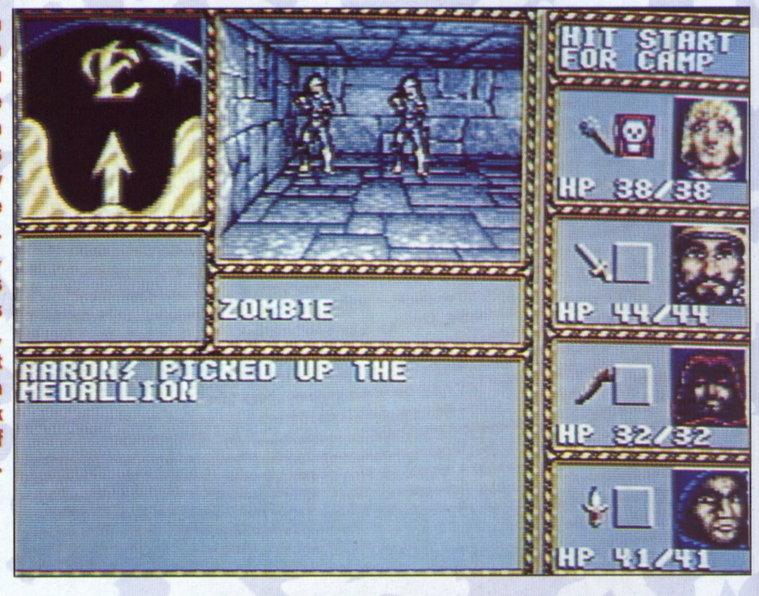
- DEUX VUES DE JEU DIFFÉRENTES.
- LA LONGUEUR DE L'AVENTURE.
- LA POSSIBILITÉ DE CRÉER SON ÉQUIPE.
- DE NOMBREUSES OPTIONS AUTOUR DU JEU.



- DES GRAPHISMES PEU SOIGNÉS.

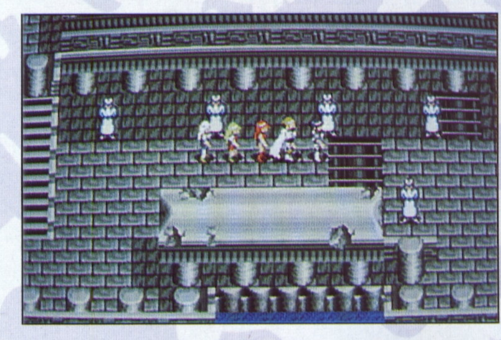


Encore un combat! On pourra au passage admirer la variété des rencontres. Il y a là tout le bestiaire D&D. En extérieur, les combats n'auront pas cette allure, mais seront plus dans la lignée de Buck Rogers (cf Joypad 7).



FACE A FACE :
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN CONTRE PHANTASY STAR III

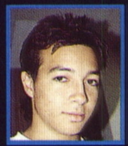
WOTES n'a certainement pas les qualités techniques d'un PSIII. Les photos vous le montrent. Pourtant, WOTES a le charme de la variété puisqu'il combine des vues à la PSIII, ainsi qu'à la Shinning in the Darkness. Mais à la variété des vues, répond la variété des histoires possibles chez PSIII. Alors que dans PSIII les combats se succédaient, sans que l'on puisse s'y soustraire, on peut cette fois jouer la carte de la fuite, s'y l'on est assez adroit. Mais est-ce suffisant pour délaisser son PSIII?





Avec **WOTES**, vous avez un jeu d'aventure qui en cumule, en fait, plusieurs par la forme. Labyrinthes en 3D à la Shinning in the Darkness (l'animation de ce dernier étant nettement supérieure à celle de WOTES), enquêtes à la PSIII et combats à la sauce Buck Rogers, c'est-à-dire où vous déplacez chacun de vos personnages dans la mêlée. Même s'il n'est pas d'une difficulté déconcertante, ce soft a le mérite d'être long, et le scénario, essence même du jeu d'aventure, les autres jeux ayant oublié depuis longtemps ce qu'est un scénario, est intéressant car loufoque. Techniquement, le tout est moyen, mais une fois lancé dans l'aventure, on oublie et l'on pardonne tout.

T.S.R.

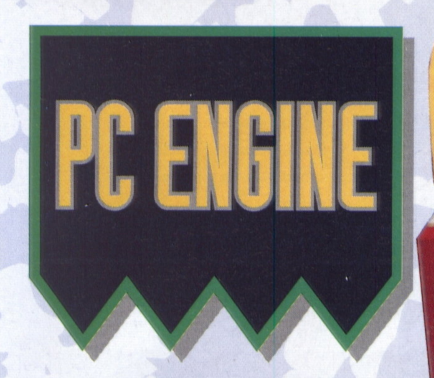


Pratiquant moi-même les jeux de rôle de manière courante pour ne pas dire quotidienne, je dois dire que dans ce jeu, l'ambiance des vrais RPG est respectée; la formation des suivants, et les montées en niveaux sont tout à fait conformes aux règles officielles de cette bible des jeux de rôle. J'ai particulièrement apprécié le double mode de vue: ainsi, de mode trois/quarts on passe à un mode plus classique en 3D. Les combats sont ce qu'il y a de plus agréable et plein d'options se présentent à vous lors de ces derniers. Bourré de bonnes idées, et bénéficiant d'un droit de regard de chez TSR (amusante coïncidence, TSR est non seulement un testeur, mais aussi une boîte d'édition de jeux de rôles), ce jeu vous fera passer de bons moments en attendant les versions US de Shining force et Ps IV.

Greg

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE : AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 12
TOTAL : 80%

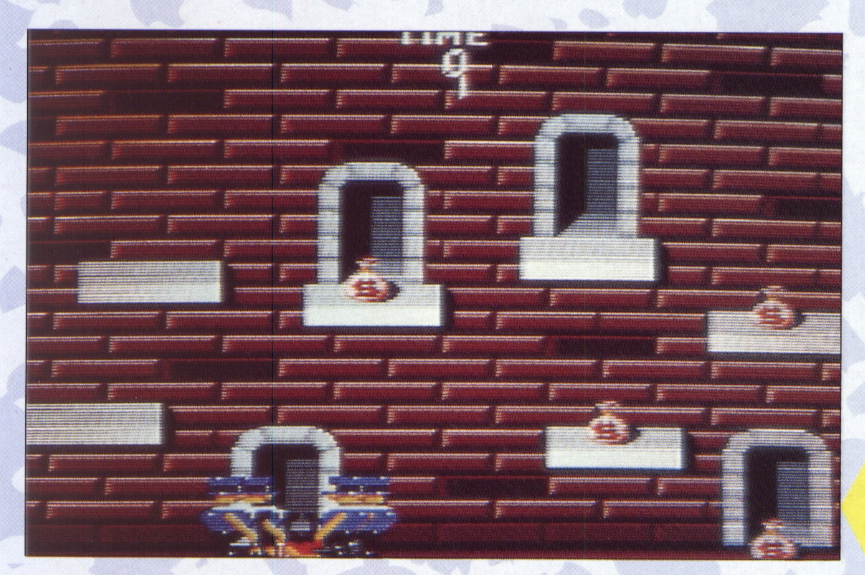




LES FRERES BONANZA, CAMBRIOLEURS, PAS GENTLEMEN!

Une fois dans cette position, vous ne serez, en général, pas repéré! Malheureusement, il est possible, de temps en temps, qu'une mouche arrive pour vous narguer et vous obliger à bouger. Et alors que l'on peut, sans scrupules, assommer chiens et gardiens, on ne peut même pas écraser la mouche!

BONANZA BROS

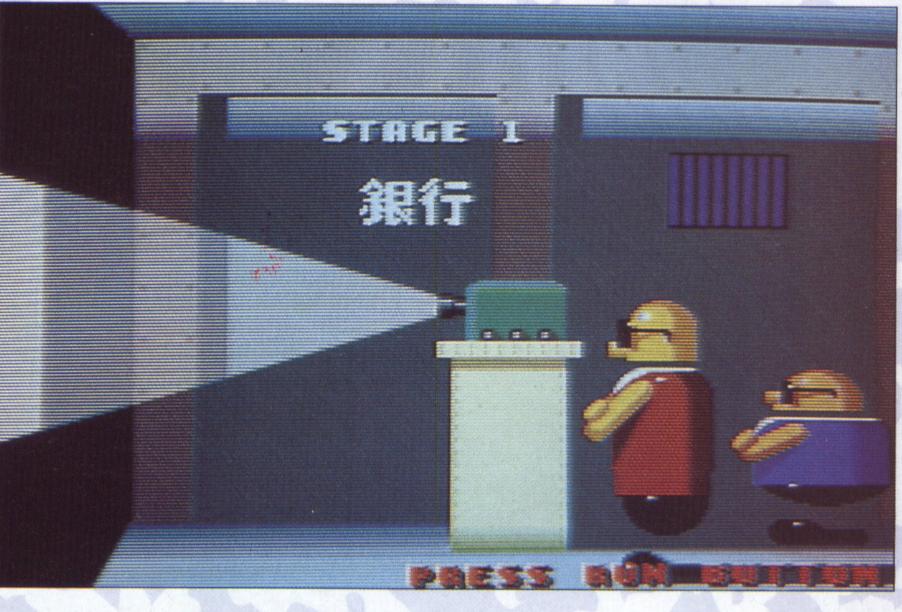




Un niveau bonus! Ramassez en un temps limité, en évitant les ronds de lumière des projecteurs, les sacs d'argent. Pour le vainqueur 10000 points!- Youpi!- Pour le perdant un passage à tabac par quatre policiers!- Ah?... Réflexion faite, je ne sais pas si je vais jouer!

Les frères Bonanza ont une passion en commun dans la vie. Certaines personnes aiment les pots de yaourt, d'autres collectionnent les timbres, d'autres encore affectionnent les grille-pain, mais les frères Bonanza, eux, sont les pros du cambriolage. Ils sont bien décidés à mettre la ville sans dessus-dessous. Passant par tous les endroits recélant quelques richesses, aussi menues soient-elles, les frères passent de la banque à la bijouterie, du casino au yatch pour aller jusqu'en Egypte piller les Pyramides. Sans "foie" (ils ont subi l'ablation) ni "l'oie" (ils l'ont mangée à Noël), les deux frères pénètrent, arme au poing, les forteresses les mieux gardées du monde, celles où l'on trouve les plus grands trésors.

73%





Les presses n'ont pas été oubliées dans cette adaptation du jeu de SEGA. Vous pourrez à nouveau écraser vos ennemis, même deux à la fois! Youpla boum! Y'a d'la joie dans l'air!



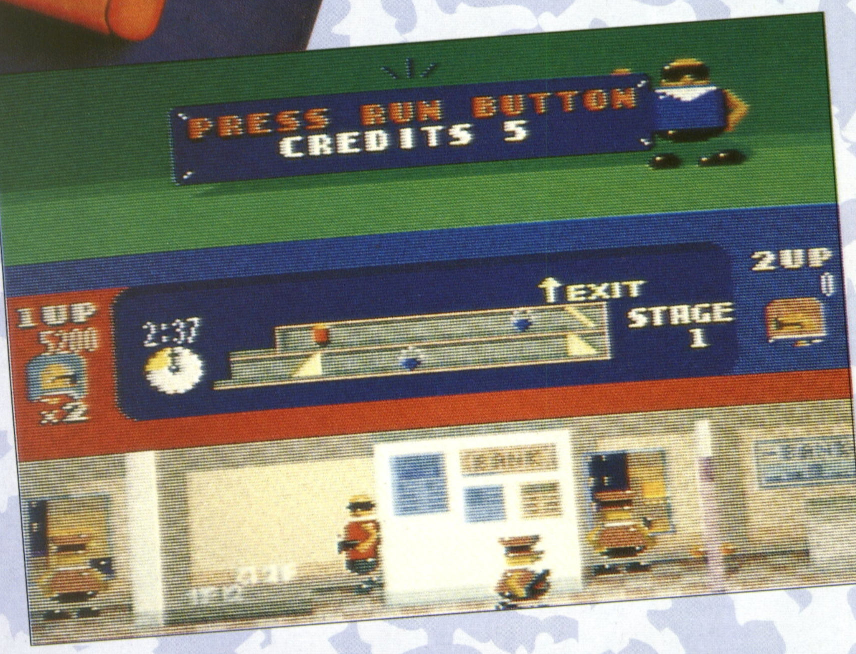
Devant le frère Bonanza, l'un des objectifs de la mission. Une fois dérobé, vous aurez le droit d'entendre le rire sardonique du voleur s'enfuyant. Le rire est si bien que l'on se presse de trouver d'autres trésors pour le seul plaisir de l'entendre à nouveau.



- JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT EST HYPER AMUSANT.
- LA BANDE SON EST GÉNIALE.
- LES DÉTAILS AMUSANTS SONT NOMBREUX.



- LE JEU SE FINIT TROP VITE.
- L'ACTION EST TRES RÉPÉTITIVE.
- POURQUOI UN ÉCRAN SI PETIT EN MODE 1 JOUEUR?



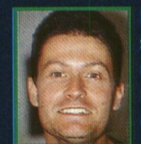


Revoici, dans une étonnante prestation, nos amis de la race canine. Quel ineffable plaisir de leur tirer dessus (pour les assommer bien sûr). Peut-être est-ce là une façon de venger tous les facteurs d'Europe? La lumière est donc faite! Les Bonanza Brothers sont d'anciens facteurs, las d'être attaqués par les chiens!



Voici incontestablement la meilleure adaptation sur console du jeu d'arcade de Sega. Bonanza Bros est un jeu très sympa, surtout lorsque l'on y joue à deux! L'ambiance est alors géniale, et les musiques, ainsi que les sons d'une manière plus générale, contribuent à donner cette bonne ambiance. Cependant, le jeu se finit trop facilement malgré les douze niveaux et il n'y a guère de raison pour y retourner. Au chapitre des défauts, la maniabilité qui n'est pas optimale, surtout dans les moments les plus délicats. Idéal pour passer un excellent moment avec un copain (ou une copine), Bonanza Bros n'est certainement pas le titre de l'année sur cette console.

T.S.R.



Les frères Bonanza débarquent sur CD Rom et je ne vais pas me rouler par terre de joie! En effet, ce jeu ne m'a jamais passionné malgré un réel intérêt lorsque l'on y joue à deux. Dans ce cas, l'écran séparé en deux parties rend le jeu hyper fun! Bien sûr, les graphismes sont ultra kitchs et dépouillés mais cela est fait exprès! La présente version propose quand même des graphismes style Ray-Tracing bien colorés en ce qui concerne les personnages. Le jeu est intéressant dans son enjeu, mais je n'arrive pas à y accrocher plus loin que trois niveaux. Au moins, l'ambiance très humoristique est toujours présente sur cette version qui comprend aussi de belles petites digits sonores. Bonanza Bros, on aime ou on déteste.

OLIVIER



EDITEUR : NEC AVENUE
MACHINE : SUPER CD ROM 2
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAU : 12
NIVEAU DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 6

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 17
TOTAL : 73%





Certains ennemis sont plus coriaces à tuer puisqu'il faut s'y prendre à deux fois. En ce qui concerne ce petit escargot qui se la joue un peu, pas de problème, il est lamentablement statique, il attend votre projectile!

TOUCHE PAS À MON ILE !

NEW ADVENTURE ISLAND



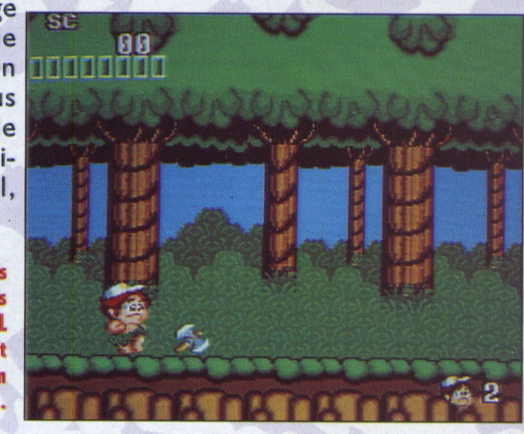
Jerry, l'homme à la casquette et au maillot en feuilles de baobab se promène dans la nature verdoyante! La Fontaine n'aurait pas fait mieux! Il trouve un oeuf, paf! Ça s'appelle "Jerry et son oeuf"!

Alors, vous connaissez tous l'histoire d'Adventure Island? La nouvelle histoire, pas l'ancienne! Dans le premier épisode sur NEC, la princesse Leilani avait été sauvée par notre héros dans un jeu d'aventure-action connu aussi sous le nom de Wonderboy sur d'autres standards japonais! Depuis, c'est la soeur de la princesse, Tina, qui a été enlevée par le terrible et puant Evil Witch Doctor. Comme vous étiez sur le point de vous marier avec Tina, vous voilà dans le caramel mou jusqu'au cou, un grand moment de solitude humaine! Vous décidez donc de partir à la recherche de Tina pour de nouvelles aventures dans huit îles complètement délirantes! Du fait que paraissait une suite sur Super Famicom, NES et Game Boy, la PC Engine se devait de posséder cette nouvelle aventure. Disons qu'il s'agit davantage d'une version action pure du premier épisode, que d'une suite, puisqu'il n'y a plus un seul élément d'aventure. On retrouve les éléments qui font d'un jeu de plates-formes ce qu'il est, avec quelques originalités comme le skate-board qui permettra à certains de gagner du temps et àd'autres de se planter contre un rocher, question de goût! Le but est d'aller le plus loin possible en survivant. Et comment survivre? C'est simple: il suffit d'attraper tous les fruits qui apparaissent sur votre passage afin de garder la jauge de points de vie toujours à son maximum. Si vous n'attrapez pas de fruits, la jauge diminue à vue d'oeil, attention danger!



Les fruits tels les bananes, les cerises, les kiwis, etc..., vous permettent de vous ressourcer et surtout de faire remonter la jauge placée en haut de l'écran à gauche. Si vous n'en attrapez pas, celle-ci diminue imperturbablement jusqu'au zéro fatidique. C'est alors la perte d'une vie (sur trois) car cette barre symbolise votre état de santé.

82%



Maintenant, Jerry n'est plus désarmé, il ne se balade plus les mains dans les poches. IL peut lancer sa hache doit devant, il en a une cargaison illimitée...

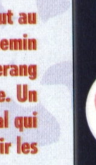


Tiens!, un deuxième oeuf qui s'est brisé lors du passage de Jerry et qui a laissé apparaître un kateboard! Ça va nettement plus vite comme ça! éfiez-vous cependant des obstacles qui, du coup, arrivent plus vite!

Plusieurs armes sont à découvrir tout au long du chemin comme le boomerang ou encore la lance. Un véritable arsenal qui va faire pâlir les ennemis de peur.

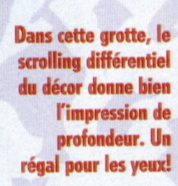


- DE SUPERBES GRAPHISMES COLORÉS ET VARIÉS.
- UNE AMBIANCE CARTOON BIEN SYMPATHIQUE GRACE AUX PERSONNAGES ET AUX MUSIQUES.
- UN CHALLENGE BIEN DOSÉ.



- UN INTÉRET LIMITÉ PUISQU'IL NE S'AGIT QUE D'UN JEU DE PLATES-FORMES DÉNUÉ DE TOUTE SORTE D'AVENTURE.
- PAS DE GROS PIEGES ORIGINAUX, DES ACTIONS UN PEU RÉPÉTITIVES PARFOIS.





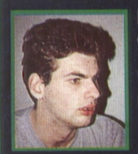


Dans cette grotte, le scrolling différentiel du décor donne bien l'impression de profondeur. Un régal pour les yeux!

FACE A FACE :
NEW ADVENTURE ISLAND CONTRE PC KID 2

New Adventure island étant plus récent, il bénéficie de graphismes et de musiques d'une meilleure qualité que ceux et celles de PC Kid 2. Il est vrai que les graphismes de PC Kid 2 sont moins bons mais je préfère les thèmes musicaux de ce dernier qui sont bien plus rigolos (et puis, le thème de la série PC Kid, c'est quelque chose pour les afficionados!). En ce qui concerne l'intérêt, pas d'hésitation possible, c'est PC Kid 2 qui l'emporte de loin. Il possède en effet beaucoup plus d'originalité mettant votre sagacité et votre dextérité en avant. On peut même se risquer à dire que PC Kid 2 n'est monté que sur une suite de trucs délirants et originaux pour un jeu de plates-formes; ce n'est absolument pas le cas de New Adventure Island qui me semblerait, finalement, davantage destiné à un public jeune. De plus PC Kid 2 n'est pas linéaire. Pas de problème donc: New Adventure Island est plus beau mais PC Kid 2 est 100 fois plus intéressant.





Les jeux de plates-formes (avec les Shoot'Em Ups) ont toujours reçu chez moi un accueil favorable. De plus, lorsque c'est à une boite comme Hudson que nous le devons, c'est encore mieux, voire le panard complet. Effectivement, New Adventure Island ne déçoit pas une cacahuète. Ce titre, même s'il est un peu simple et facile à terminer, reste remarquable quant aux trouvailles et aux graphismes que l'on peut y trouver. Entre les plates-formes mouvantes, les monstres que vous devez aligner, les fruits que vous devez bouffer pour rester en vie, les armes et les moyens de transports peu communs que vous devrez emprunter, vous aurez toujours le sourire aux lèvres. D'autant plus que la réalisation est vraiment bonne. A part quelques ralentissements intempestifs, tout, dans Adventure Island II, est séduisant.

J'm DESTROY



Le jeu débute exactement comme la version Super Famicom mais change dès le deuxième sous-niveau. Il reste quand même globalement identique aux autres versions, c'est-à-dire plates-formes pures et dures sans autres formes de procès. On avance, on récolte des fruits et that's all folks! Je ne me plains pas trop, j'aime ça! Mais j'aime aussi les petites originalités qui font de Super Mario World et ses clones un super jeu du même genre. Pas de critique pour les graphismes, superbes de couleurs et de beauté, aussi bien pour les décors que pour les personnages aux sprites bien grands comme j'aime! L'animation reste potable et les scrollings différentiels de la grotte (entre autres) ne ralentissent pas, c'est bon signe! Un jeu est à destiner aux plus jeunes et aux fadas de plates-formes bêtes et méchantes!

OLIVIER

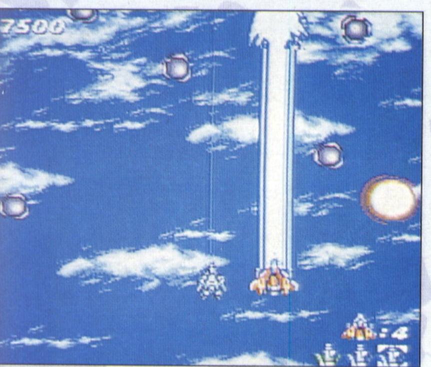
EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE DE LA CARTE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 82%

PC ENGINE

LA GUERRE INTERSIDÉRALE RECOMMENCE!

SOLDIER BLADE

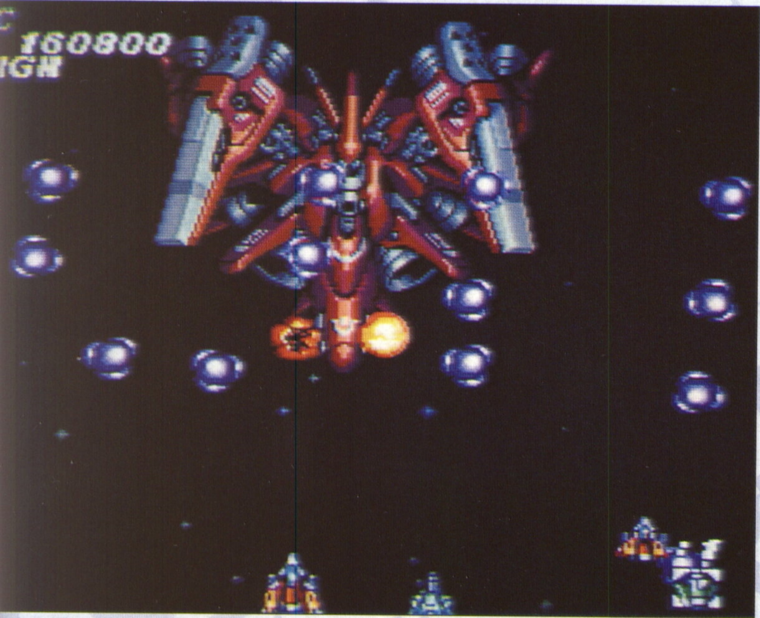


En cas de danger, sachez utiliser la manière forte! Cette arme ne dure que peu de temps, mais facilite le travail face aux divers boss. Une bonne raison pour la garder le plus longtemps possible.

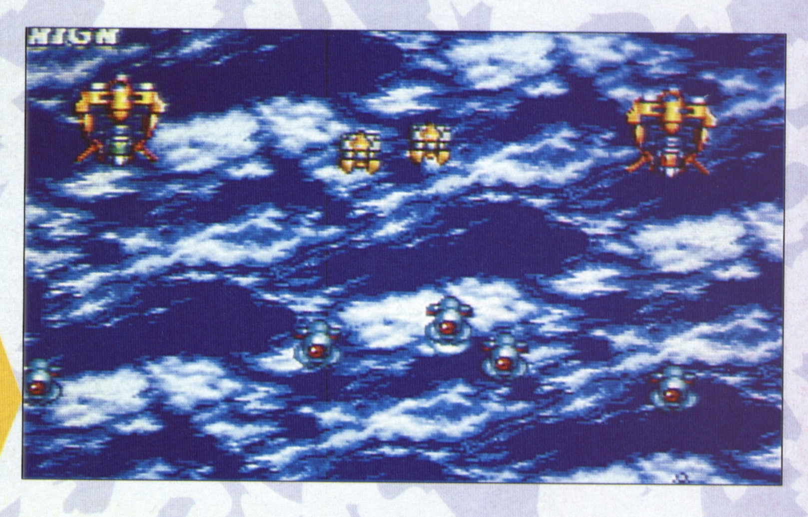
Vous preniez paisiblement votre café, c'est vrai, vous aimez être tranquille, lorsque vous savourez votre café. C'est alors que tout est arrivé... Une lumière à l'horizon, un flash; vous avez compris, avez fait tomber votre tasse et êtes parti. Il est maintenant 11 heures. Assis dans votre vaisseau de chasse, vous êtes en route vers un système solaire qui n'a pour vous plus rien d'étranger. Des souvenirs, ressemblant à des cauchemars, se pressent devant vos yeux rougis par une nuit et un réveil agités. Devant vous, les vaisseaux ennemis se mettent en formation. Vous êtes calme et sûr de vous, le combat va bientôt s'engager. Ils regretteront bientôt de vous avoir pris en photo le matin, au petit déjeuner, alors que vous n'étiez pas rasé. C'est vrai, vous aimez bien être tranquille en buvant votre petit café.



Comme dans tout bon shoot them up, il faut savoir trouver l'astuce. ici, pas d'inquiétude, en suivant ces vaisseaux énormes et en tirant en continu, les choses se passeront bien. Il n'y a pas de problème.

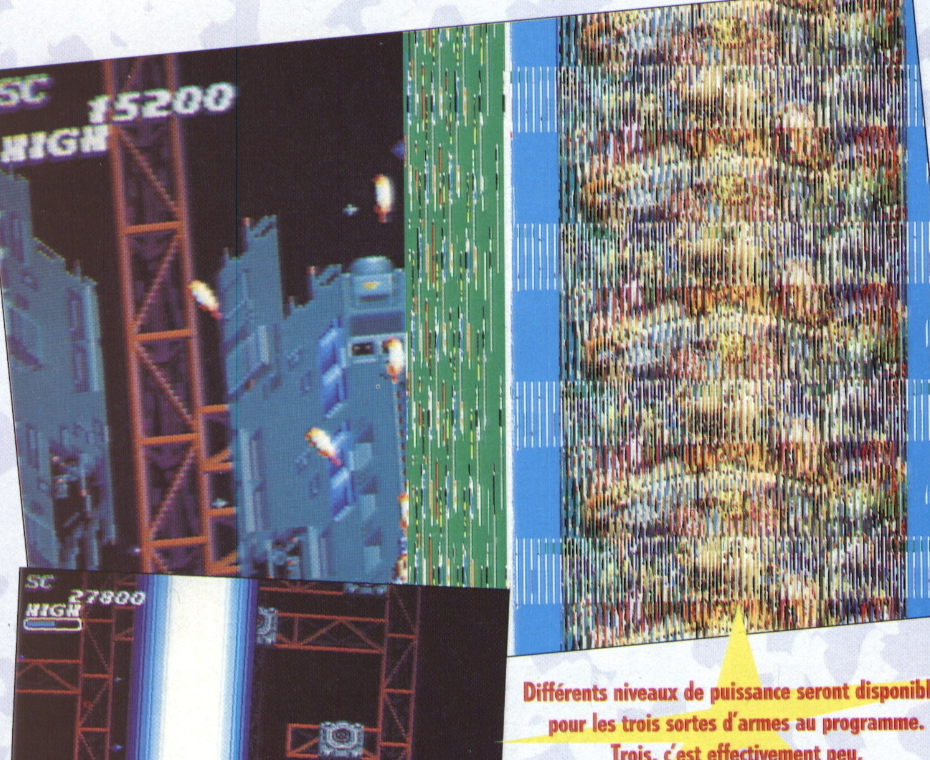


Les boss sont à détruire en deux fois. Vous les rencontrerez donc une première fois dans le jeu, ils s'enfuiront et vous les retrouverez plus tard. Le premier tir enlève le casque, le second coupe la tête en douceur.



Malgré leur nombre, ne vous laissez pas intimider! L'avantage de ces vaisseaux, s'ils se présentent en formation, c'est qu'il existe toujours une bonne place pour les détruire tous!

84%



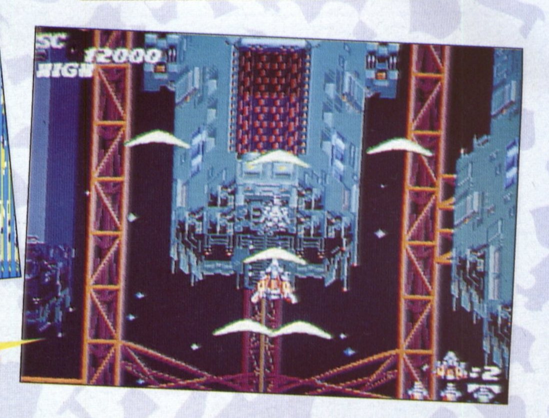
Différents niveaux de puissance seront disponibles pour les trois sortes d'armes au programme. Trois, c'est effectivement peu, mais c'est largement suffisant!

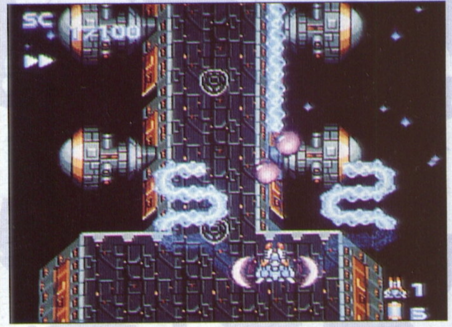


- UNE ANIMATION D'ENFER.



- RIEN DE NOUVEAU POUR UN STU.
- GRAPHISMES TRES "CLASSIQUES".





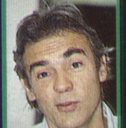
FACE A FACE
SOLDIER BLADE CONTRE GUNHED

Gunhed et Soldier Blade ont vraiment un air de famille, ce qui n'est pas étonnant dans la mesure où ils font partie de la même série et qu'ils ont sans doute été réalisés par la même équipe. Toutefois, j'ai une très nette préférence pour Gunhed qui offre un plus grand intérêt de jeu et puis ce dernier était vraiment un shoot them up exceptionnel à l'époque de sa sortie, alors que Soldier Blade ne révolutionne plus rien du tout aujourd'hui. Une victoire incontestable du vieux classique!



Encore un shoot them up pour la PC Engine mais/et un assez bon. Décidément, ce genre de jeux adore la PC Engine! Malgré le peu de variété des armes, le jeu se révèle, à la longue, plutôt agréable. Sans doute est-ce dû à l'animation d'une incroyable fluidité et aux musiques qui ont la pêche? Rien pourtant de véritablement transcendant dans ce shoot them up à scrolling vertical. Rien d'extraordinaire dans le design des ennemis, ni dans les décors de fond, qui font parfois preuve d'une attristante pauvreté. Si vous voulez du bon shoot them up, allez donc du côté du CD Rom et éclatez-vous avec un Gate Of Thunder (eh oui, je n'en démords pas!).

T.S.R.

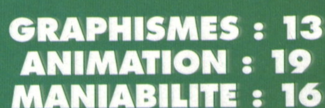


Après Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier, voici Soldier Blade, le quatrième épisode de cette série légendaire. La réalisation de ce shoot them up est aussi bonne que celle des précédents épisodes, ce qui n'est pas une mince référence. Les fous de la gâchette vont s'éclater une fois de plus, même s'il n'y a pas grand chose de neuf dans ce jeu, mais il faut bien reconnaître que c'est le cas de la plupart des shoot them ups sortis récemment. Cela dit, en dépit de ses qualités, Soldier Blade ne saurait égaler le génial Gate of Thunder du même éditeur, qui est pour moi la référence sur NEC et sans doute toutes machines confondues. Mais ce n'est pas une raison pour bouder une bonne occasion de casser de l'alien, pas vrai?

AHL

EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE DE LA CARTE : 4 MEGAS
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE :1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 84%



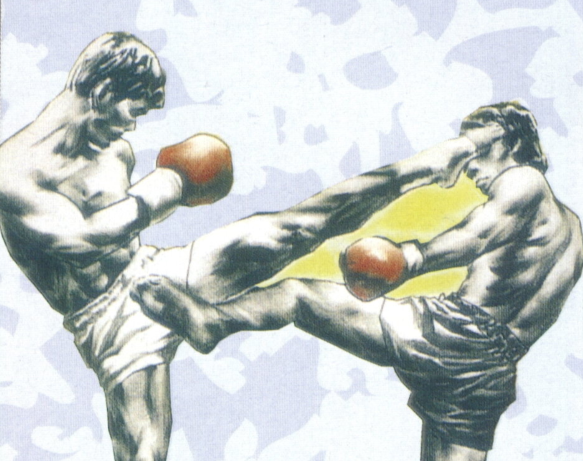
PC ENGINE



• RÉALISME DE L'ANIMATION.



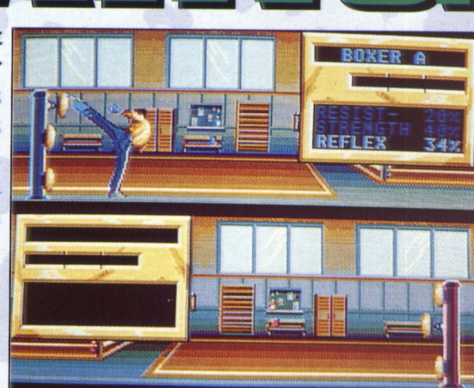
• ON NE SE DÉPLACE QUE DE GAUCHE À DROITE (ET D À G) MAIS PAS DE HAUT EN BAS.
• LE NOMBRE DES BOXEURS EST RESTREINT.



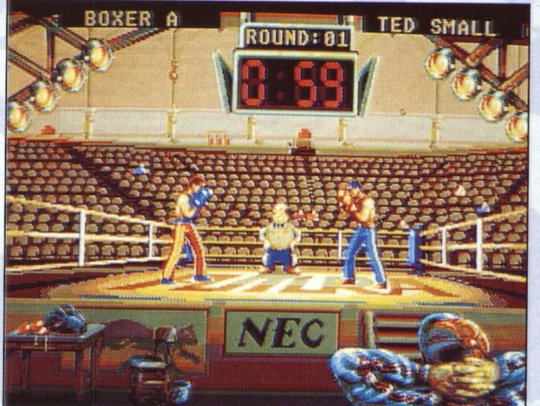
RENTREZ DANS LA PEAU D'UN VAN DAMME !

THE KICK BOXING

André Panza détient le titre, la ceinture de champion du monde, celle dont vous rêvez pour tenir votre dernier 501... Avant de l'affronter, il va falloir gravir les échelons, et monter sept niveaux, posséder sept titres! Mais chaque combat est aussi un titre mis en jeu, perdez, et vous serez alors obligé de reconquérir le titre en question! Une défaite, et c'est le double de travail. Si vous voulez maîtriser les techniques de combat, faites tout d'abord un saut à l'entraînement. Là, vous apprendrez à utiliser vos coups. Il ne vous restera plus qu'à appliquer la théorie une fois sur le ring! Les coups de pieds risquent de voler bas, si vous n'êtes pas un pro, prévoyez dentier (pour après le match) et casque intégral (pour pendant le match).

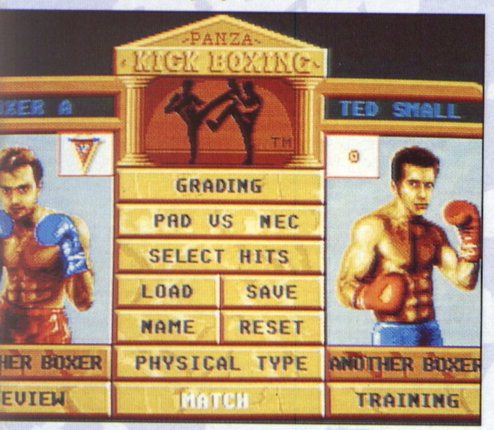


Séance d'entraînement pour boxeur de choc! Le coup de pied magique, celui qui en deux coups terrasse l'adversaire. Encore faut-il le placer au bon moment! Il est encore plus simple d'utiliser les poings pour mettre KO.



Tous les combats se dérouleront en rounds d'une minute. Il n'est pas question, ici, d'être sauvé par le "gong", puisque pendant le décompte du KO, le chrono est arrêté. Pas possible de faire hurler votre adversaire de rage!

Choisissez votre adversaire en fonction du titre qu'il possède. Attention, certains adversaires ne sont accessibles qu'une fois un titre spécifique en poche. Eh oui! Panza, ce n'est pas pour tout de suite!



Vous l'avez reconnu, voici le célèbre jeu micro Panza Kick Boxing. Enfin, un jeu vidéo consacré aux sports de combat! Ce n'est pas encore le top du top, mais c'est toujours ça! L'animation restitue les mouvements avec un grand naturel, ce qui donne une note, non déplaisante de réalisme. Malgré le super CD, les bruitages ne sont pas encore, eux non plus, fantastiques. En ce qui concerne le niveau de difficulté du jeu, il est moyen. Pour atteindre Panza, sept titres à conquérir, et les cinq premiers ne posent absolument pas de problème. En attendant mieux, pourquoi ne pas se contenter de The Kick Boxing? Mais pourquoi ne pas aller voir un bon jeu de baston non plus?

TSR

EDITEUR : MICROWORLD
MACHINE : SUPER CD ROM2
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 79%

79%

DIGITAL ACCESS 93.94.51.10

L'accès Nouveautés

NOUVEAU : DIGITAL ACCESS, pour mieux vous servir, s'agrandit et vous accueille dès le 1er septembre 92 dans sa nouvelle boutique, à CANNES !
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h et de 15h à 19h

DIGITAL ACCESS "La Boutique" - 158, rue d'Antibes - 06400 CANNES

MEGADRIVE

Megadrive sans jeux	990 F
Megadrive + jeu	1 290 F
MEGA CD + Jeu	2 990 F
SEGA Wonder Mega (new)	4 290 F
Action Replay PRO (new)	529 F
Back Up Ram (pour Mega-CD)	449 F
Arcade Power Stick	389 F
E'S Mega Power Stick (new)	369 F
Joypad Sega Megadrive	190 F
Joypad PRO 2 (new)	249 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	99 F

LES NOUVEAUTES

Alien III (us)	Tel.
Atomic Runner (us)	Tel.
Ayrton Senna Monaco GP II (Jp)	449 F
Bart vs the Space Mutants (us)	Tel.
Blood Money (us)	Tel.
Chuck Rock (us)	449 F
Dragon's Fury (Jp)	Tel.
European Club Soccer (us)	Tel.
Gleylancer (Jp)	449 F
G O D S (us)	Tel.
Lemmings (us)	Tel.
Maverick (us)	Tel.
Metal Fung (Jp)	449 F
Predator II (us)	Tel.
Real Deal Boxing (us)	Tel.
Side Pocket (billard) (us)	449 F
Star Odyssey (us)	Tel.
Super High Impact (us)	Tel.
Super Smash TV (us)	Tel.
Thunder Force 4 (Jp)	549 F
Twinckle Tale (Jp)	449 F
Xenon II (us)	449 F

LES HITS

Alisia Dragoon (Jp)	399 F
Bad Omen (Jp)	399 F
Buck Rogers (us)	449 F
Bull vs Lakers (us)	449 F
David Robinson Basketball (Jp)	399 F
F-1 Hero MD (Jp)	399 F
Jordan vs Bird (us)	399 F
Olympic Gold (Jp)	399 F
Rings of Power (us)	449 F
Shadow of the Beast (Jp)	399 F
Splatter House II (Jp)	399 F
Terminator (us)	Tel.
Turbo Out Run (Jp)	399 F

LES NOUVEAUTES MEGA CD

Burai (Jp)	499 F
Cosmic Stories (Jp)	499 F
Crying Dragon (Jp)	499 F
Dungeon Master (Jp)	499 F
Lunar The Silver Star (Jp)	499 F
Nobunaga & his Ninja Force (Aleste) (Jp)	449 F
Prince of Persia (Jp)	499 F
Rise of the Dragon (Jp)	499 F
Thunder Storm FX (Jp)	Tel.
Wonder Dog (Jp)	499 F

SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes+jeu	1990 F
Converteur Universel	199 F
Capcom Fighter Stick	Tel.
Boitier Infrarouge Capcom	Tel.
Joystick J.B. King	650 F
Joystick XE-1 SFC	790 F
Lot de 5 Boitiers individuel SFC	100 F
Malette de transport "Family Case"	225 F

LES NOUVEAUTES

Amazing Tennis (us)	Tel.
Astral Bout (Jp)	590 F
Axelay (Konami) (Jp)	650 F
Bart's Nightmare (us)	Tel.
Blazeon (Jp)	650 F
Blues Brothers (us)	Tel.
Dino Wars "dinosaurs" (Jp)	650 F
Dodge Danpei (Jp)	590 F
Dream TV (us)	Tel.
F-1 Super Driving (Jp)	650 F
Family Dog (us)	Tel.
Golden Fighter (Jp)	590 F
Gun Force (us)	Tel.
H O O K (Jp)	650 F
Jimmy Connors Pro tennis (us)	Tel.
King Of The Monsters (Jp)	650 F
Mario Paint (Battery+souris) (Jp)	650 F
Might & Magic 2 (us)	Tel.
Out of this World (us)	Tel.
Phalanx (Jp)	650 F
Police Metal Jack (Jp)	590 F
Prince of Persia (Jp)	650 F
Robocop III (us)	Tel.
Sonic Blastman (Jp)	650 F
Spiderman vs X-Men (us)	Tel.
Street Fighter II (Jp)	790 F
Super Dunk Shot (basket) (Jp)	650 F
Super Mario Kart (Nintendo) (Jp)	590 F
Super NBA Basketball (us)	Tel.
Super PANG (Capcom) (Jp)	590 F
Super Slam Dunk (basket) (us)	Tel.
Syvalion (Jp)	590 F
Terminator II (us)	Tel.
Tom & Jerry (us)	Tel.
Tortues Ninja 4 (Jp)	650 F
Toxic Crusaders (us)	Tel.
Ultimate Football (Jp)	590 F
Wings 2 "Sky Mission" (Jp)	590 F

LES HITS

Addams Family (us)	590 F
Area 88 "Unsquadron" (Jp)	550 F
Castlevania 4 (Jp)	450 F
Chessmaster (us)	550 F
Contra Spirits (Jp)	590 F
F-1 Exhaust Heat (Jp)	590 F
F-1 Grand Prix (Jp)	590 F
Final Fight (Jp)	550 F
Hat Trick Hero (foot) (Jp)	590 F
Home Alone (us)	550 F
Krusty's Fun House (us)	590 F
Magic Sword (Jp)	590 F
Parodius (Jp)	650 F
Rushing Beat (Jp)	590 F
Super Aleste (Jp)	590 F
Super Bowling (Jp)	590 F
Super Cup Soccer (Jp)	590 F
Super EDF (Jp)	550 F
Super Ghouls & Ghosts (Jp)	550 F
Super Off Road (Jp)	550 F
WWF Wrestlemania (Jp)	590 F
Zelda III "The Legend" (us)	590 F

NEO-GEO

Neo-Geo+Manette	2 790 F
Neo-Geo+2 manettes	2 990 F
Manette SNK Neo-Geo	490 F
Memory Card	190 F

LES NOUVEAUTES

Andro Dunos	1 390 F
Baseball Stars 2	1 390 F
Eight Man	1 290 F
Fatal Fury	1 390 F
Frenzy Football	1 290 F
King Of the Monsters 2	Tel.
Last Resort	1 390 F
Mutation Nation	1 390 F
Ninja Commando	1 390 F
Robot Army	1 390 F
Sengoku II	Tel.
Soccer Brawl	1 290 F

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Puissance 5	1 290 F
Super CD Rom2	2 890 F
PC Duo	3 790 F
Turbo Express GT + jeu	2 490 F
Super System Card v.3.0	649 F
Adaptateur 5 joueurs	249 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F

LES NOUVEAUTES COREGRAFX

Fire Dodge Ball	399 F
PC Kid 3 "The Revenge"	Tel.
Power League V	399 F
Power Sport Olympic	399 F
Tower Of Druaga	399 F
Soldier Blade	399 F
Tower Of Druaga	399 F
Truxton "tatsujin"	399 F

LES NOUVEAUTES CD-ROM

Baby Joe (SCD)	449 F
Cosmic Fantasy 3 (SCD)	499 F
Davis Cup (SCD)	399 F
Dungeon Master (SCD)	549 F
Dragon Knight II (SCD)	Tel.
Exile II (SCD)	499 F
Forgotten World (SCD)+Joypad	449 F
Hawk F-123 (SCD)	349 F
LOOM (SCD)	549 F
Panza Kick Boxing (SCD)	449 F
Project F Construction Battle (SCD)	449 F
Ranma 1/2 (SCD)	499 F
Rayxanber III (SCD)	449 F
Shadow of the Beast (SCD)	399 F
Shape Shifter (SCD)	449 F
Super Pro Baseball (SCD)	449 F
Super Raiden (SCD)	399 F
Zero Wing (CD)	449 F

GAMEBOY

GameBoy	590 F
Gameboy + jeu	690 F
GameBoy Cleaning Kit	179 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Carry Case"	175 F
Hyper Boy (ecran+support+joystick)	429 F
The Handy Joyplus (Loupe+baffles+joystick)	Tel.
Universal Battery Pack (new)	369 F
Adaptateur Allume-cigare (new)	149 F

LES NOUVEAUTES

Amazing Spiderman 2 (us)	Tel.
Bart vs Juggernats (us)	Tel.
Batman 2 (us)	245 F
Best of the Best (us)	Tel.
Bionic Commando (Capcom) (Jp)	285 F
Blues Brothers (us)	Tel.
Booby Boys (Jp)	Tel.
Double Dragon III (us)	Tel.
Downtown Athletic (Jp)	265 F
Dr Franken (us)	285 F
F-1 Hero II (Jp)	285 F
Harry Ghost Building (Jp)	285 F
HOOK (us)	285 F
Jeep Jamboree (us)	Tel.
Joe & Mac (us)	Tel.
Konami Basketball (Jp)	285 F
Konami Olympic Sport (Jp)	285 F
N.B.A. II (us)	285 F
Parodius (Jp)	245 F
Ranma 1/2 (Jp)	285 F
Super Off-Road (us)	Tel.
Tom & Jerry (us)	Tel.
WWF Superstars 2 (us)	Tel.
X - 3D (Jp)	285 F

LES HITS

Addams Family (us)	285 F
Adventure Island (Jp)	265 F
Beetle Juice (us)	285 F
CastleVania II (Jp)	225 F
Double Dragon II (us)	265 F
Final Fantasy Legend II (us)	349 F
Hudson Hawk	Tel.
Kick Off (pro-soccer)	Tel.
Mega Man II (us)	285 F
Ninja Turtles II (Jp)	225 F
Prince of Persia (Jp)	265 F
Robocop II (us)	265 F
Star Treck (us)	265 F
Terminator 2 (us)	285 F
Tiny Toons (us)	Tel.

GAMEGEAR

GameGear + Columns	990 F
GameGear + Sonic	1 190 F
Loupe Sega Big Window	169 F
Gear Master (pour jeux master system)	169 F
Universal Battery Pack (new)	369 F

LES NOUVEAUTES

Aerial Assault (Jp)	269 F
Bart vs the Space Mutants (us)	Tel.
Batman Returns (us)	Tel.
David Robinson Basketball (us)	Tel.
Dodge Danpei (Jp)	269 F
Joe Montana Football (us)	269 F
George Foreman Boxing (us)	299 F
Hyper Pro Baseball (Jp)	269 F
Monster World II (Jp)	Tel.
Olympic Gold (Jp)	299 F
Spiderman	299 F
Super Monaco GP II (Jp)	299 F
Tazmania (us)	Tel.
Wimbledon Tennis (us)	Tel.

LES HITS

A este (Jp)	269 F
Alien Syndrome (Jp)	269 F
Ax-Battler (us)	269 F
Chase HQ (us)	269 F
Crystal Warriors (us)	299 F
Donald Duck (Jp)	269 F
Mickey Mouse (Jp)	249 F
Ninja Gaiden (J)	249 F
Shinobi (Jp)	249 F
Slider (skweek)	269 F
Sonic the Hedgehog (Jp)	269 F
Space Harrier 3 (Jp)	249 F

NOUVEAUX PRODUITS !
- SUPER SCOPE (Super Nes U.S.)
- Rallonge pour Joypad (SFC)
- CAPCOM FIGHTER STICK
- Universal Battery (pour tout portable)
- WONDER MEGA
- Magazine japonais "FAMITSU" pour les accros de la nouveauté (téléphoner)

NOUVEAU ! DIGITAL ACCESS CANNES :
158, rue d'Antibes
06400 CANNES
✆ 93 94 51 10

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter.

LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC
DIGITAL ACCESS VPC : BP 147 - 13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

allo... 93 94 51 10
Digital Access VPC

offres valables dans la limite des stocks disponibles

Titres	Machines	Prix

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)
- 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels
- 35 Frs Frais contre remboursement
- 10 Frs Jeux et accessoires supplémentaires
- 30 Frs Jeux

TOTAL :

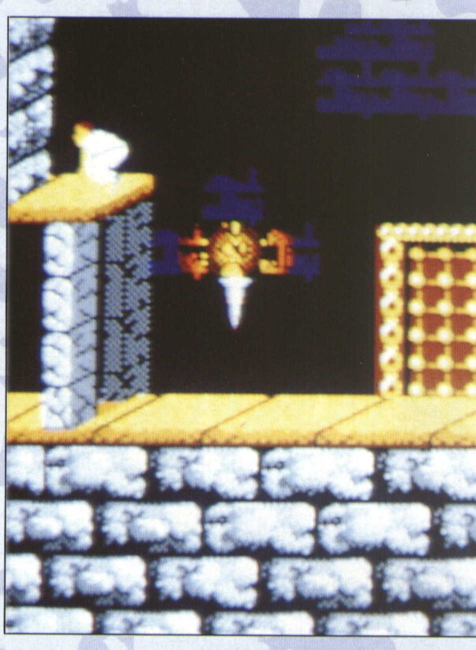
Nom : ....
Adresse : ....
....
..........Ville : ....
Code postal : .... N°Tél : ....
CB PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE
Date d'expiration : ..../......... Signature :
Réglement : ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ Mandat lettre

IMPORTANT : les jeux suivis des abréviations (Jp) ou (us), sont des produits d'importation. Leurs notices sont dans leur langue respective, Japonais ou Americain. • ATTENTION ! Certains produits peuvent ne pas être disponibles au moment de la parution de cette annonce ! Nos prix sont révisables à tout moment, sans preavis.

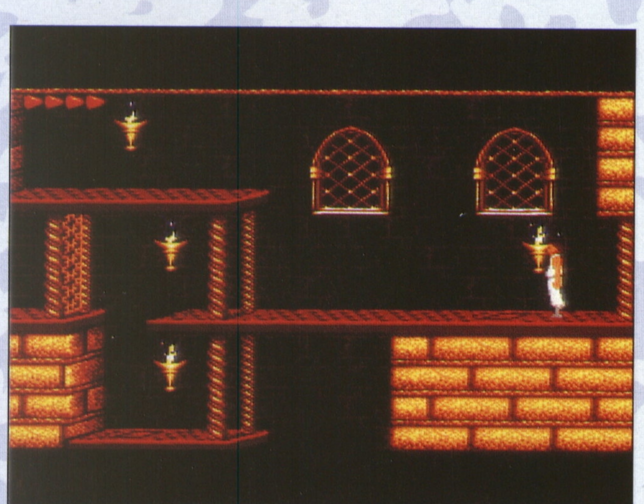


LE GRAND VIZIR ET SA VIZIRETTE !

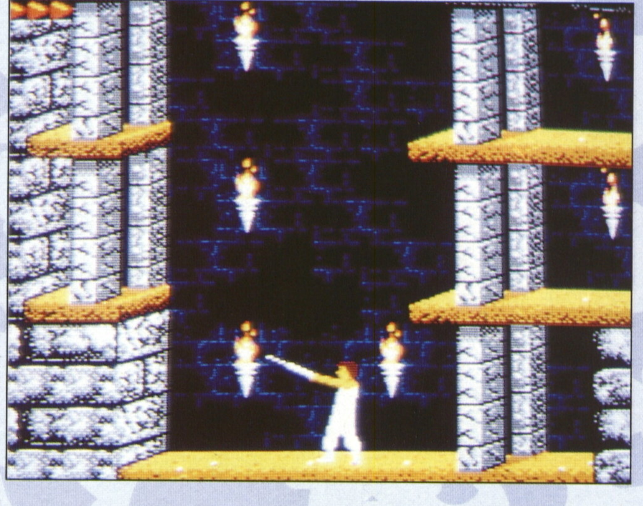




PRINCE OF PERSIA

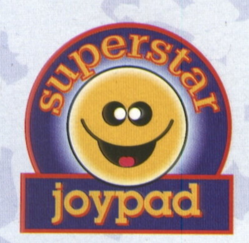


Encore un grand moment de solitude humaine alors que des centaines de salles sont à parcourir! Il ne faut pas rêver les mains dans les poches car l'heure tourne! Vous avez exactement 60 minutes pour rejoindre la princesse, pas une de plus.



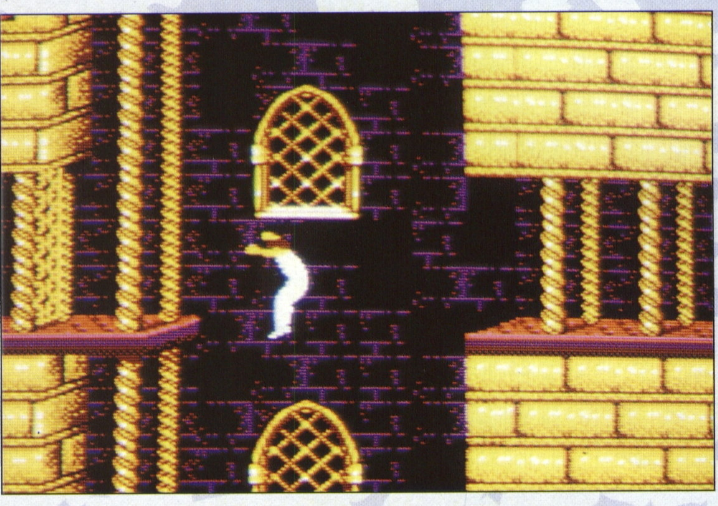
Le premier objectif est de retrouver votre épée. Avant de vous torturer et de vous jeter au fin fond du donjon, les gardes du Vizir ont pris votre épée et l'ont cachée dans un endroit du premier niveau. A vous de la retrouver. Cette épée est nécessaire pour pouvoir passer le premier niveau; pour cela, un garde doit être vaincu et ne pourra l'être qu'avec l'épée.

Pourquoi faut-il toujours que l'on sépare les gens qui s'aiment? C'est sur ce constat alarmant que s'ouvre Prince Of Persia. En effet, alors que le Roi de Perse est parti en guerre, le Grand Vizir qui a pris l'intérim du pouvoir a décidé de tomber amoureux de la fille du Roi, la princesse. Malheureusement, il y a un hic: ils sont deux sur le coup! Un soldat de la garde rapprochée du roi veut lui aussi obtenir les faveurs de la princesse (tiens, ça me rappelle quelque chose du côté d'une principauté dans le sud de la France!) La princesse refuse catégoriquement les avances du Vizir; par contre, le soldat... mhhh! Le Vizir n'est pas content du tout car plus que l'amour qu'il porte à la princesse, c'est surtout le désir de gouverner un jour la Perse qui le passionne! Il kidnappe la Princesse, la jette dans une chambre de son palais et lui laisse une heure pour accepter ses avances; si elle refuse, il lui coupera la tête! Pendant ce temps, le petit soldat voulant venir au secours de sa bienaimée se fait attraper par les gardes du Vizir et jeter dans son donjon. Le voilà désarmé et roué de coups. Il n'a qu'une heure pour retrouver son arme, tuer tous les gardes, se sortir du donjon, délivrer la princesse, tuer le Vizir et acheter un billet d'avion pour la lune de miel! Le genre de truc facile pour un héros comme vous! Ah oui, j'oubliais de vous dire: le vaillant soldat c'est vous! Vous contrôlez votre personnage et devez le mener à travers des dédales de couloirs et de labyrinthes. Il faut courir contre le temps, sauter au-dessus des pièges, éviter les dalles qui se dérobent sous vos pieds, foncer pour passer sous les grilles qui se referment rapidement, etc... Le personnage et les décors sont vus de profil avec un effet de profondeur et le scrolling est multidirectionnel. Un jeu d'aventure et d'action immense que vous pourrez reprendre plusieurs fois grâce à un système de mots de passe.



91 %

Les graphismes sont potables pour de la Master System mais c'est surtout l'animation du personnage qui est du jamais vu sur la console 8 bits. On dirait un véritable humain; ça c'est du réalisme!



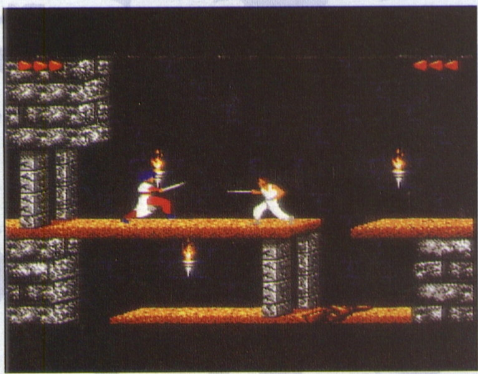
Votre personnage peut courir, avancer, sauter et tomber! Ici, il semblerait que vous ayez loupé une marche!



- UN JEU ORIGINAL, DU JAMAIS VU DANS LA LOGITHEQUE DE LA MASTER SYSTEM.
- L'ANIMATION DU PERSONNAGE M'A FAIT PLEURER TANT ELLE EST RÉALISTE!
- UNE DURÉE DE VIE IMPORTANTE.

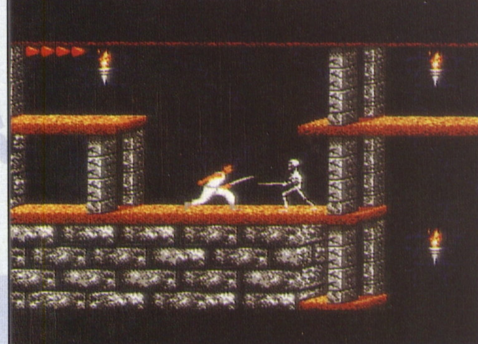


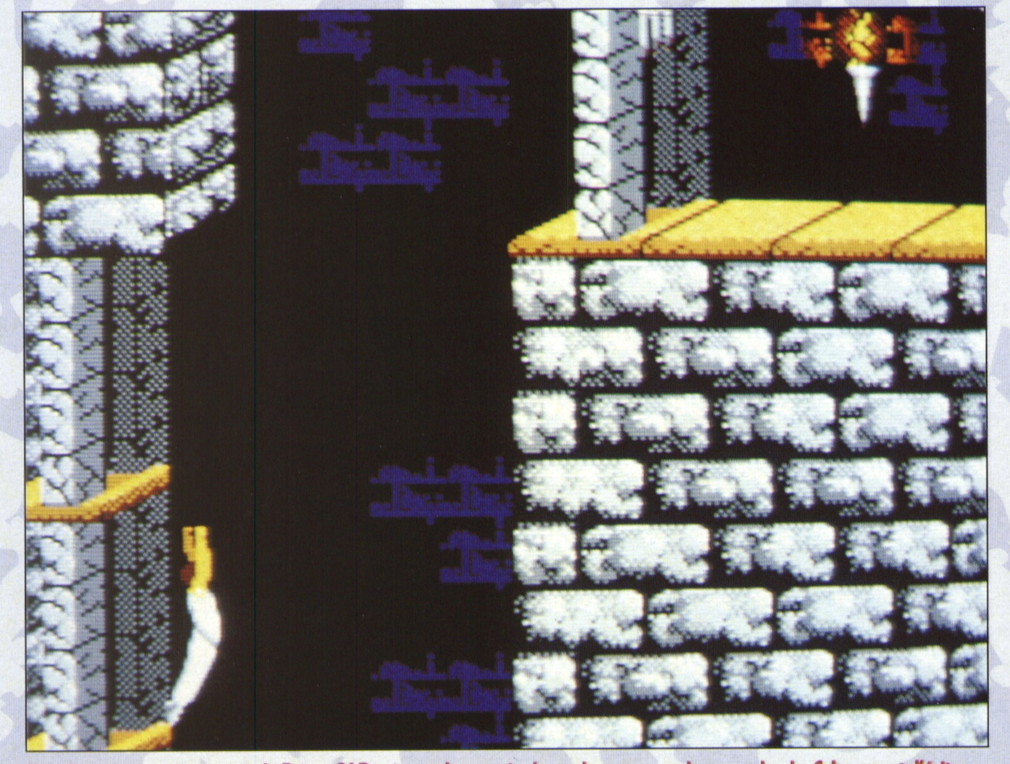
- LES GRAPHISMES AURAIENT PU ETRE ENCORE PLUS RÉUSSIS



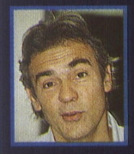
Outre les plates-formes, il faudra se battre pour avancer dans Prince of Persia! De nombreux combats vous feront utiliser votre épée à plusieurs reprises.

Les squelettes sont plutôt vifs eux aussi. Il ne leur reste pourtant pas beaucoup de peau sur les os!





Une des actions intéressantes de Prince Of Persia est de pouvoir s'accrocher et se pendre aux rebords. Cela permet d'éviter de tomber de trop haut et de se rattraper in-extremis lors d'un saut dangereux.



Ce grand succès sur micro est désormais disponible sur presque toutes les consoles et personne ne s'en plaindra. Les possesseurs de la Master System vont enfin pouvoir s'éclater avec ce grand classique de l'arcade/aventure, d'autant plus que la réalisation de cette version est vraiment excellente. Les graphismes sont soignés, mais c'est surtout l'animation qui a fait le succès de Prince of Persia et chaque mouvement de votre personnage est un plaisir pour les yeux. Ce n'est pas un challenge facile qui vous attend et il va falloir sérieusement s'accrocher pour venir à bout de ce jeu, mais vous serez très motivé par l'ambiance très particulière de ce jeu et par son action très prenante, qui ne vous laissera pas un instant de répit. Un must qu'il ne faut rater sous aucun prétexte.

AHL



Chaque fois, c'est le même constat: la Master System n'est pas encore morte, loin de là! Les programmes se suivent et se ressemblent dans leur qualité. Prince of Persia est un petit bijou que vous ne pouvez ignorer (sauf si vous n'aimez pas du tout ce genre de jeu original) tant sa jouabilité et sa durée de vie sont excellentes. Vous passerez un bon moment avant de finir ce jeu, même avec le système de mots de passe. Les graphismes sont beaux mais c'est surtout l'animation du personnage qui est excellente. On a vraiment l'impression de voir un humain se déplacer tant le réalisme et l'inertie ont été travaillés. Comme le jeu est original et sans précédent, que sa réalisation graphique et sonore est parfaite, je vois difficilement comment il serait possible, à la rentrée,de l'éviter.

OLIVIER

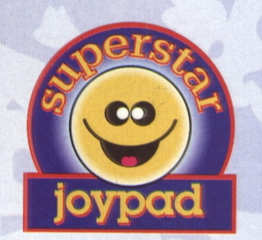
EDITEUR : DOMARK
GENRE : AVENTURE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 2 MEGA
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : PASSEWORD

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 91%





Des scènes digitalisées présentent les niveaux pour donner une ambiance bien réelle.

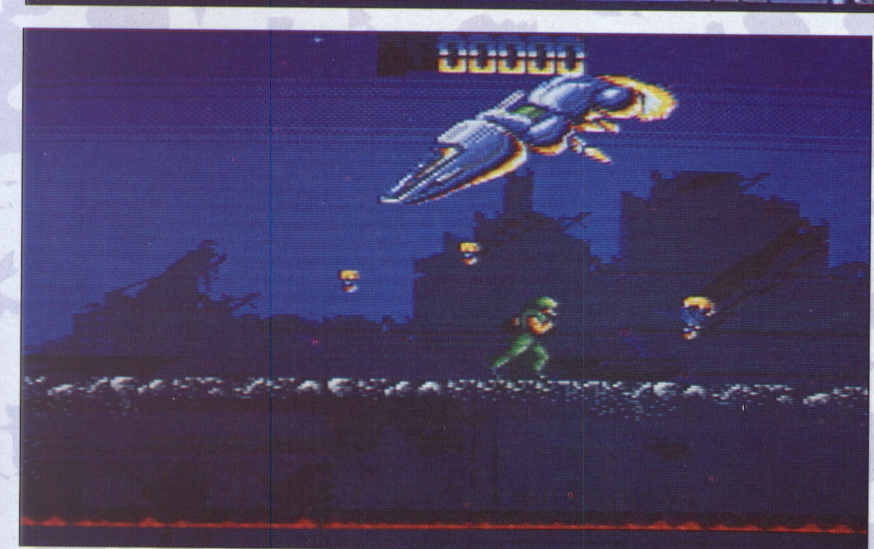


HASTA LA VISTA, BABY !

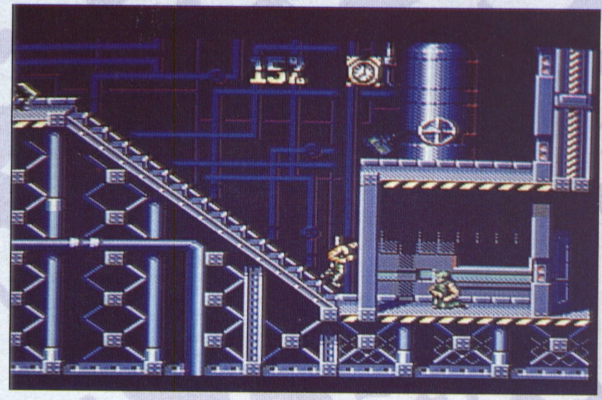
TERMINA

Les graphismes sont extraordinaires pour une Master System. Jugez plutôt sur ce cliché.





La version Master System de Terminator sort en même temps que la version Megadrive; cette fois, il n'y aura pas de jaloux! l'action débute en 2027 alors que la Terre est en proie à une guerre terriblement violente entre les machines et les humains. Tout à débuté en 1992 alors qu'une entreprise découvrait une nouvelle génération de puces électroniques. Le réseau Skynet, un ordinateur géant, fut alors mis en service. Skynet pris rapidement le pas sur ses propres concepteurs, tous humains. Se rendant compte de la bourde, les ingénieurs (pas toujours très fins!) décidèrent de déconnecter Skynet. Ce dernier ne se laissa pas faire et prit même les devants en déclenchant une guerre nucléaire qui dévasta la planète, lui permettant ainsi de prendre le pouvoir d'une Terre plongée dans le chaos. En 2029, une résistance humaine farouche mène la vie dure aux forces cyborgs de Skynet. Cette résistance a un redoutable chef: John Connor. Sur le point de se faire déborder, Skynet a l'idée géniale d'envoyer dans le passé l'un de ses meilleurs éléments: le Terminator T-800. Son but est de tuer Sarah Connor, la future mère de John, afin, justement, d'éviter cette naissance dans le futur. Mais Kyle Reese, le meilleur ami de John, ne l'entend pas de cette oreille, il veut empêcher cela. Le jeu peut commencer! Kyle doit pénétrer dans le complexe Skynet et y détruire l'ordinateur central, trouver la machine à remonter dans le temps et aller en 1984 pour protéger Sarah Connor des griffes du Terminator. Tout ça va se terminer par une grande baston dans une usine d'informatique, entre Kyle Reese et le Terminator, ce dernier devant logiquement terminer le jeu, écrasé sous une gigantesque presse hydraulique!



92%

Il faut tout d'abord foncer vers l'entrée souterraine du complexe Skynet. Un aéronef ennemi vous survole en rase-motte en vous bombardant de bombes accrochées à des parachutes. Veillez surtout à ne pas gâcher de points de vie, ici. Vous en aurez tellement besoin plus loin!

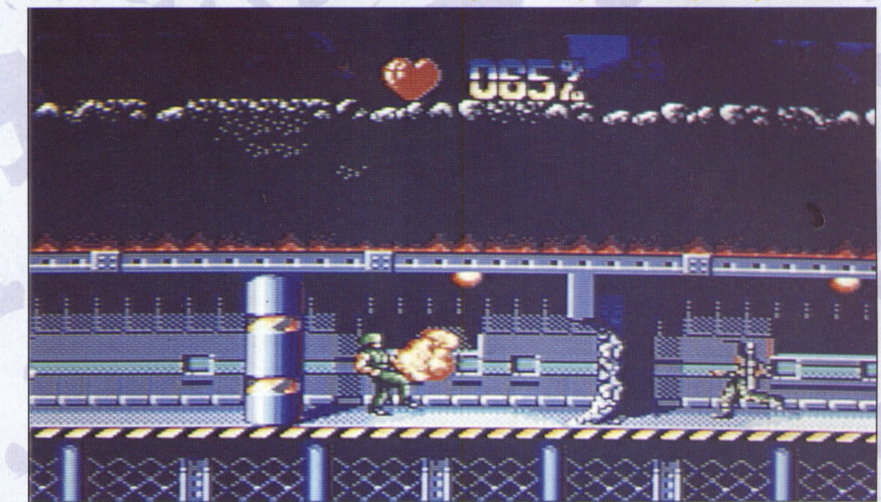




- DES GRAPHISMES ÉPOUSTOUFLANTS, UNE AMBIANCE QUI REPREND ADMIRABLEMENT CELLE DU FILM.
- UNE DURÉE DE VIE BIEN PLUS LONGUE QUE POUR LA VERSION MEGADRIVE.
- UNE ANIMATION QUI NE RALENTIT PAS.

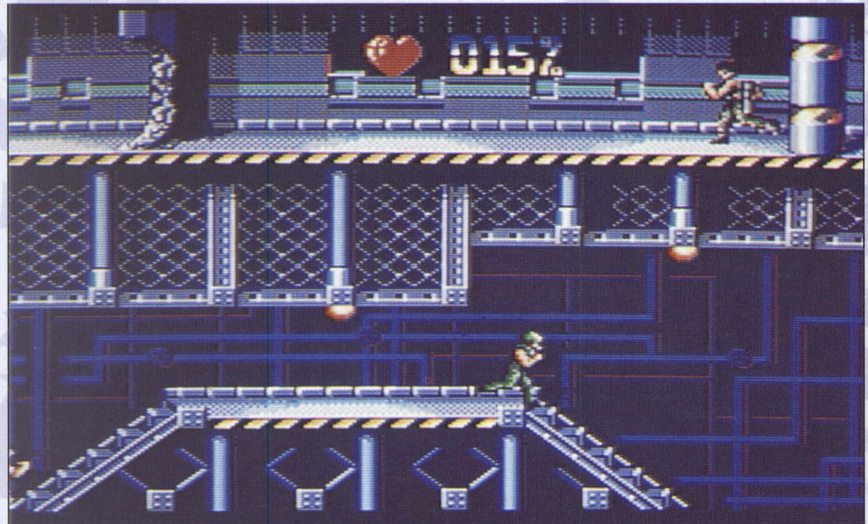
- UNE MANIABILITÉ QUI PECHE UN PEU AU DÉBUT DU JEU.
- UN JEU PEUT-ETRE UN PEU TROP DIFFICILE.

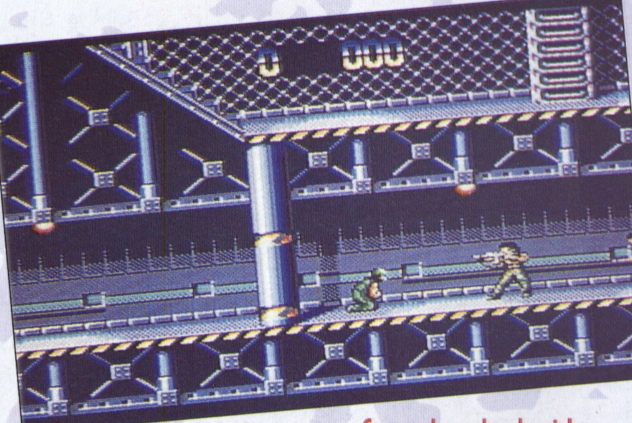
La seule arme que vous possédiez au départ est un chapelet de grenades offensives en quantité illimitée! Ces grenades ne se révèlent pas vraiment pratiques vu le nombre d'ennemis qui foncent sur vous. Vivement la fin du premier niveau, vous pourrez vous munir d'un superbe gros fusil mitrailleur bien balaise. Malheureusement, lors de votre voyage dans le passé, vous ne pourrez utiliser qu'un flingue...





Il ne vous reste que 15% de vie, alors faites un peu attention, que diable! Les niveaux sont peu nombreux mais tellement longs et difficiles que vous allez devoir économiser pas mal de pourcentages. A signaler que votre pourcentage revient à 100 à mi-niveau.



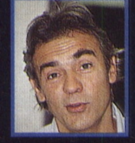


Ça canarde sec dans le coin! Baissez-vous et attendez que la vague de balles soit passée!



Les possesseurs de Master System peuvent se féliciter en cette rentrée, un superbe jeu d'action leur est proposé par Virgin Games. Et pour leur faire encore plus plaisir, je leur annonce que cette version est meilleure que celle de la Megadrive. Les graphismes n'y sont bien sûr pas aussi beaux, mais la durée de vie est, par contre, bien plus longue. Et pour une Master System, on ne peut pas se plaindre car l'aspect technique a été hyper travaillé. Au départ, on patauge un peu à cause d'une maniabilité limite mais les choses rentrent dans l'ordre par la suite, lorsque le héros abandonne ces satanées grenades! Terminator est un jeu superbe, violent, difficile que vous devez vous procurer.

OLIVIER



Je suis un inconditionnel de Terminator (a quand le troisième film?), aussi je suis ravi de le voir débarquer sur la Master System. C'est un jeu vraiment prenant, même si l'action est parfois un peu répétitive. Contrairement à la version Megadrive, le niveau de difficulté est assez élevé, mais cela ne vous fera sans doute pas peur et après tout on ne triomphe pas d'un terminator sans effort! Les graphismes exploitent très bien les capacités de la Master System et cette version est mieux réussie que celle de la Megadrive (compte tenu des capacités respectives de ces deux machines, bien sûr!). Si vous avez les nerfs bien accrochés et que vous ne craignez pas de vous péter les doigts sur le bouton de tir, n'hésitez pas une seconde à vous offrir cette cartouche, vous ne serez pas déçus du voyage!

AHL

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

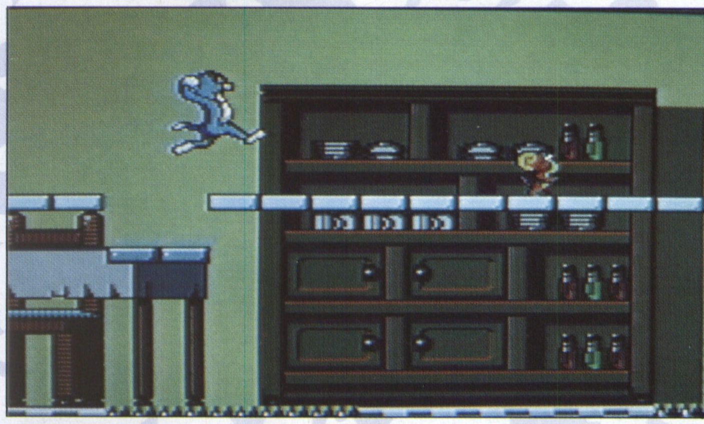
GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 92%



LA MASTER SYSTEM QUI CARTOON!



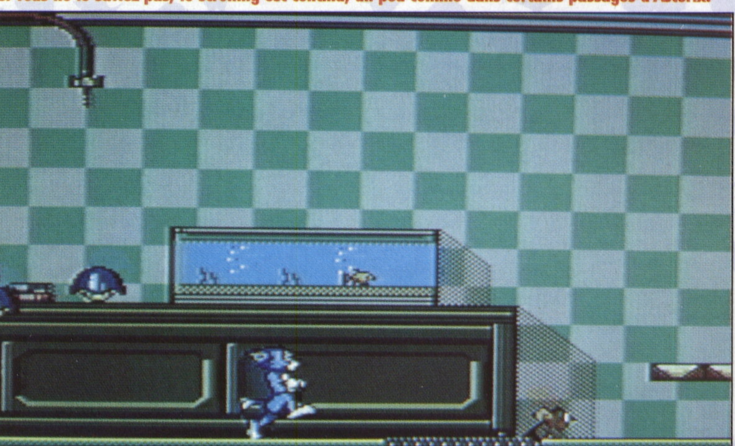
TOM ET JERRY

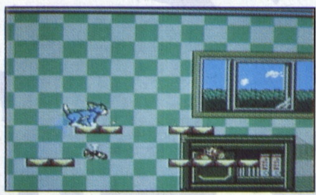


Saut gracile de Tom pour rattraper Jerry. En dessous, sur le sol, des plaques chauffantes, et l'on a déjà fait plus agréable pour la réception. Une fois de l'autre côté, Tom pourra tenter une accélération, en sachant que Jerry poussera, elle aussi, un sprint. Bien délicate affaire que d'attraper une souris!

Inutile, je pense, de vous présenter le chat Tom et sa copine Jerry la souris. Ces deux êtres inséparables ou plutôt éternellement séparables, sont une fois de plus réunis pour une course-poursuite où Tom aimerait bien mettre la griffe sur cette narquoise souris. Pour l'occasion, vous deviendrez Tom et partirez dans la cuisine, dans la forêt, ou encore dans le désert, poursuivre inlassablement le fabuleux repas sur pattes qui vous nargue depuis tant et tant d'années. Ce soir, c'est décidé, vous mangerez de la souris en brochette, un peu comme dans tous les bons restaurants asiatiques!

Toujours et encore... Tom aux trousses de Jerry. Eviter les nombreux obstacles qui jalonnent la route sera la clé de la réussite. Pas de temps perdu, c'est Jerry en poche! Si un obstacle vous retient trop longtemps, le bord de l'écran risque fort de vous rejoindre et tout sera perdu. Eh oui, si vous ne le saviez pas, le scrolling est continu, un peu comme dans certains passages d'Astérix.

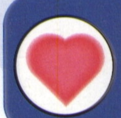




Tom en plein effort alors que Jerry lui adresse un signe de la main. Elle est gentille, cette souris... hé, hé! Donnez moi mon 44 magnum!! Tu rigoles moins maintenant!! Hein?! Voilà ce qui arrive quand l'inspecteur Harry joue Tom.







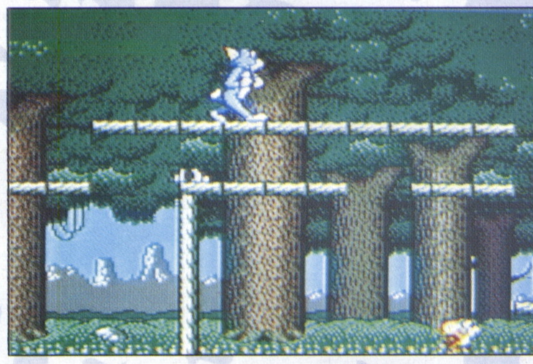
- DES GRAPHISMES DE QUALITÉ.
- L'ORIGINALITÉ.



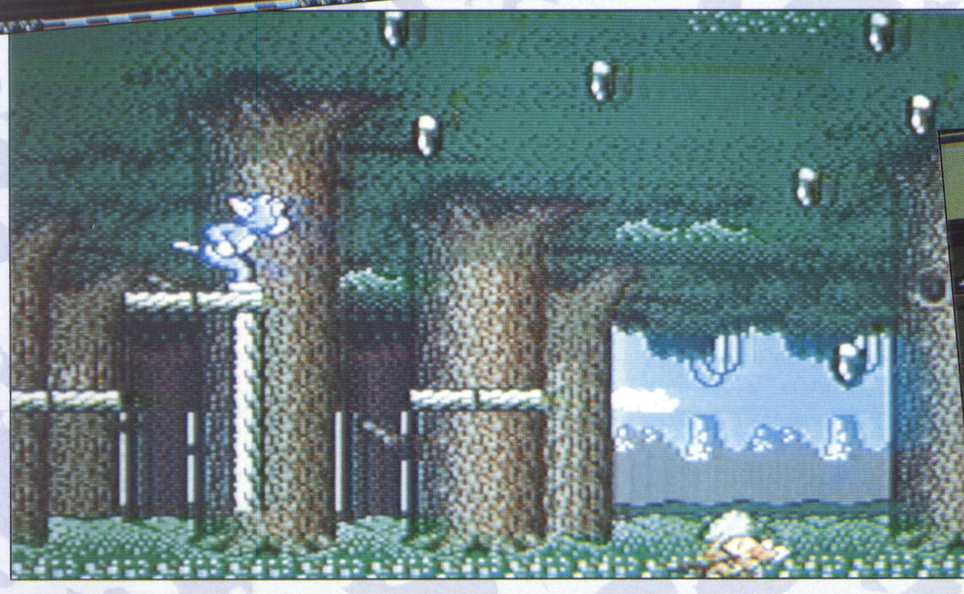
- LA MANIABILITÉ D'UNE INÉGALE VALEUR.

Ce n'est pas agréable, enfin, pas pour tout le monde, mais il faut parfois prendre des risques lorsque l'on veut souffrir un bon repas. Si les gens qui mangent du homard devaient aller le chercher eux-mêmes, il y a fort à parier que peu de personnes dégusteraient le crustacé. Proverbe Hongrois.

Faute d'en être un, il faudra que Tom esquive avec dextérité ces glands qui tombent. Preuve que la chasse en automne est dangereuse.

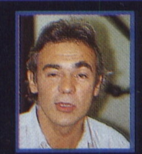


Prendre le chemin le plus facile ne sera pas toujours la meilleure solution. Si Tom était resté sur le sol, il aurait bel et bien perdu la partie.



On va finir pas croire que la Master System ne fait honneur qu'aux seules vedettes! Avec Tom et Jerry, c'est une fois encore un produit de qualité que nous présente Sega. La faiblesse de Tom et Jerry réside dans sa maniabilité, qui n'est pas toujours aussi effective que voulue. Sinon, le thème même du jeu est original, parfaitement en accord avec le dessin animé, les graphismes font honneur à la machine et ridiculisent au moins 60% des softs de la ludothèque et l'animation, en particulier le scrolling latéral continu, est sans accroc. Il faut le reconnaître, Tom et Jerry c'est du tout bon, encore faut-il avoir l'esprit jeune pour aimer le jeu du chat et de la souris. Je l'ai, et vous?

T.S.R.



Les héros de dessins animés sont très à la mode ces temps-ci, aussi Tom et Jerry se devaient d'inspirer également un jeu. C'est Sega qui leur permet de faire leur première apparition sur console, dans un jeu qui ne manque pas de charme. La bonne nouvelle, c'est que Sega ne s'est pas contenté de mettre en scène nos héros dans un jeu de plates-formes, comme c'est généralement l'usage. Tom et Jerry est un jeu très original, puisque l'action est totalement basée sur une course-poursuite endiablée. Ajoutez à cela de superbes graphismes et une animation de qualité et vous obtenez un excellent jeu, digne de figurer parmi les meilleurs titres de la Master System. Dans une période où les nouveautés ne sont plus aussi nombreuses sur la Master System, il ne faut pas rater un jeu comme celui-ci.

AHL

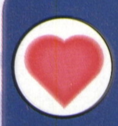


EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE POURSUITE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 12
TOTAL : 80 %

MASTER SYSTEM





• LES GRAPHISMES SONT CERTAINEMENT CE QU'IL Y A DE MIEUX RÉUSSI.

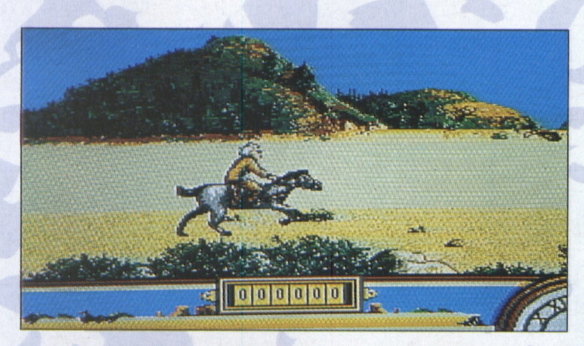


• ON SE LASSE VRAIMENT TROP VITE.
• LA DURÉE DE VIE DU SOFT EST INFÉRIEURE À CELLE D'UN PAPILLON!
• L'ENSEMBLE EST TROP HACHÉ.
• L'AMBIANCE SONORE EST MÉDIOCRE.

ALLEZ, VIENS, ON VA REMONTER LE TEMPS !

BACK TO THE FUTURE 3

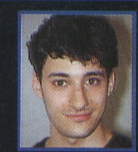
Depuis toujours, les Hommes ont voulu rattraper le temps perdu. C'est à croire qu'ils ne faisaient jamais rien de bon au bon moment. Bref, dans Back to The future III, Doc, le fameux savant un peu fou, a délaissé notre charmante époque pour faire un bond en arrière de quelques décades, pour finalement se retrouver en 1855, pile à l'époque du far-west. Mais il se trouve qu'à cette époque, rien ne se passe comme il le désirerait vraiment. Il rencontre, en effet, maints et maints problèmes qui le font énormément souffrir. C'est pourquoi le jeune Marty qui, lui, prudent, est resté à la bonne époque, se voit finalement dans l'obligation de partir lui aussi au temps des cow-boys, pour donner un coup de main à quelqu'un qu'il connait très bien. Une fois sur place, vous serez confronté à réussir plusieurs épreuves. Au départ, vous devrez essayer d'arrêter une carriole dont les chevaux se sont emballés, et où il y a Clara. Sur un cheval, il vous faudra la rattraper tout en faisant gaffe de ne pas buter sur divers objets, il faudra alors sauter par dessus. Ensuite, d'autres épreuves vous attendront, comme le tir à la carabine dans une cabane de forain, puis une bataille d'assiettes en plein milieu du village, et enfin de multiples bastons sur les toits... d'un train. Vous aurez intérêt à atteindre la locomotive pour augmenter le régime de puissance et pouvoir ainsi retourner dans le temps.



Dans la première "épreuve", vous devrez rattraper une carriole qui s'en va à vive allure. Des obstacles que vous devrez éviter se dresseront devant vous. Il vous faudra aussi tirer sur des projectiles et ramasser des bonus quand vous en apercevrez. De toute façon, aucune surprise là non plus: les objets apparaissent toujours aux mêmes endroits.

Il y a la fête au village, mais malheureusement, elle est gâchée par des gangsters avides de sensations fortes. Vous devrez les en déloger le plus rapidement possible. Sur votre gauche, empilées sur une table, de multiples assiettes vous tendent les bras. En face de vous, ou plutôt planqués derrière les fenêtres, les bandits. A vous de bien viser et de bien lancer!

Sur le train, votre seul but sera de foutre des coups de poings un peu partout sur tout ce qui bouge, pour vous frayer un chemin vers l'avant du train, que l'on appelle communément locomotive. Même Ouglet's pourrait le faire. En lui expliquant un peu quand même. Faut pas trop lui en demander!

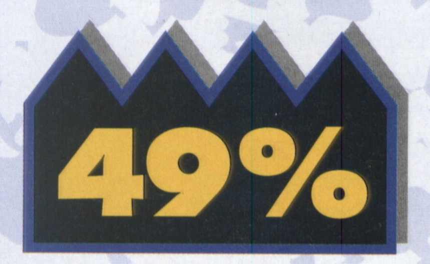


Après un saut sur Mégadrive, Back to the machin est arrivé sur la Master System avec tous les mêmes défauts que sur la version précitée. C'est vraiment du n'importe quoi sur toute la ligne. Les épreuves s'enchaînent les unes après les autres sans aucune logique, un peu à la façon des Flintstones. D'ailleurs, on pourrait résumer de la même façon que pour ce dernier jeu. De bons graphismes et une assez bonne maniabilité, mais l'intérêt est plus qu'archi-limité. C'est vous dire! Non, vraiment, les adaptions micros réussissent très mal sur console, à part quelques unes. Je crois que les éditeurs ont trop compté sur le succès du film pour essayer de se faire un peu connaître, mais nous ne sommes pas dupes! A éviter absolument!

TRAZOM 

EDITEUR : IMAGE WORKS
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 10
TOTAL : 49%



CONCOU



GAGNEZ 5 MEGADRIVE

ET

20 TEE-SHIRTS NOIRS (TAILLE UNIQUE) SONIC
20 TROUSSES SONIC AVEC STYLO + GOMME
10 CASQUETTES BLEU MARINE SONIC
10 CEINTURES SONIC
10 AGENDAS MEGA FORCE

REGLEMENT:

Ce concours est organisé par SEGA et JOYPAD. Pour y participer vous pouvez découper ou photocopier le coupon réponse ou répondre sur carte postale en recopiant le bulletin ci-dessous. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses déterminera le gagnant. Adressez vos réponses avant le 10 octobre minuit à JOYPAD Concours SEGA 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

BULLETIN DE PARTICIPATION

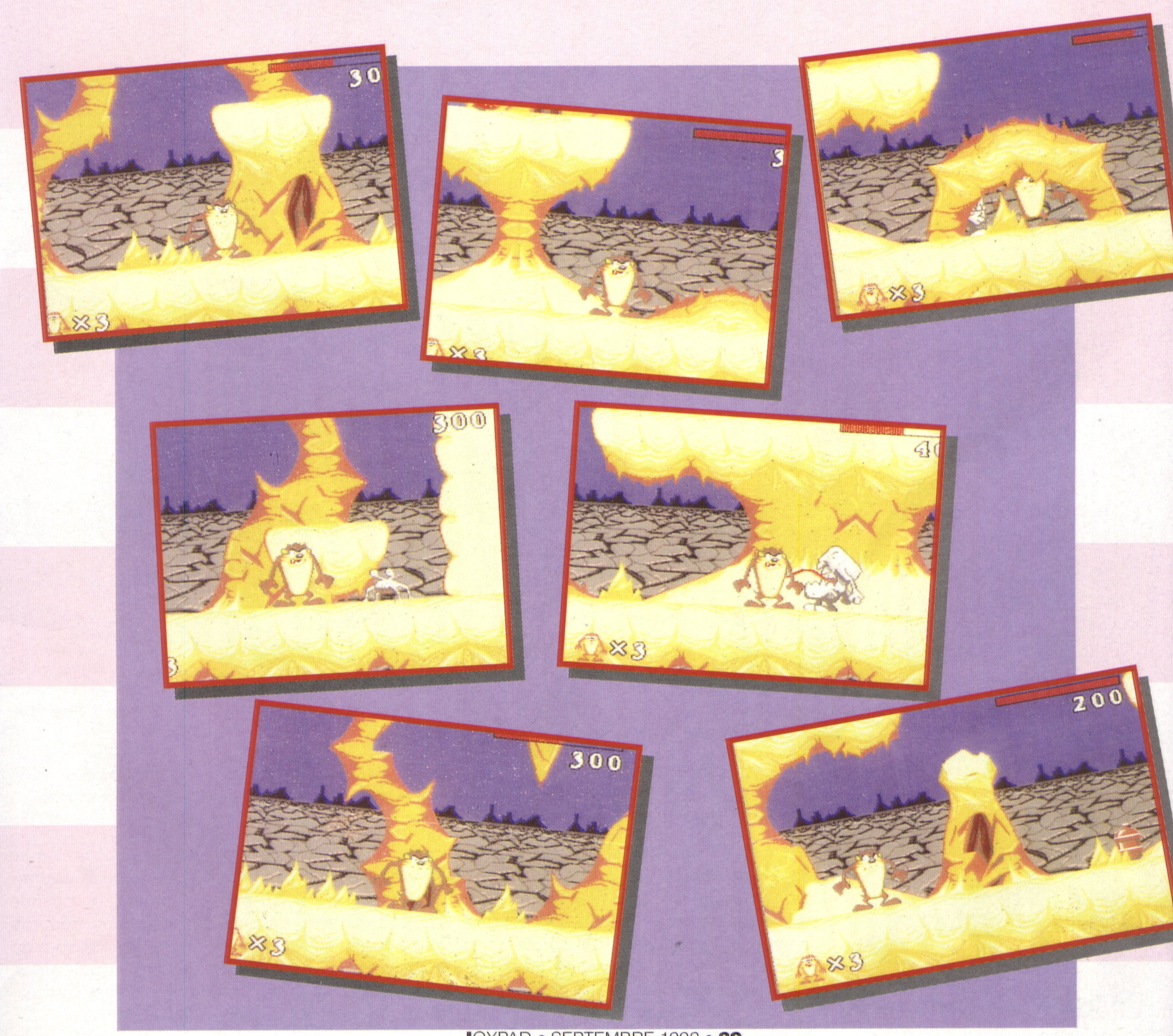
LE BON ORDRE DES PHOTOS EST LE SUIVANT:

A/ Photo:....................
B/ Photo:....................
C/ Photo:....................
D/ Photo:....................
E/ Photo:....................
F/ Photo:....................
G/ Photo:....................

Nom..
Prénom...
Adresse..
CP...............Ville..
Age..........................Console...

RS SEGA

LE LOUP DE TAZMANIE EST AFFAMÉ, AIDE-LE À RETROUVER SON CHEMIN DANS LES MAUVAISES TERRES. POUR CELA IL TE FAUT REMETTRE DANS L'ORDRE CES SEPT PHOTOS D'ÉCRAN NUMÉROTÉES DE 1 À 7

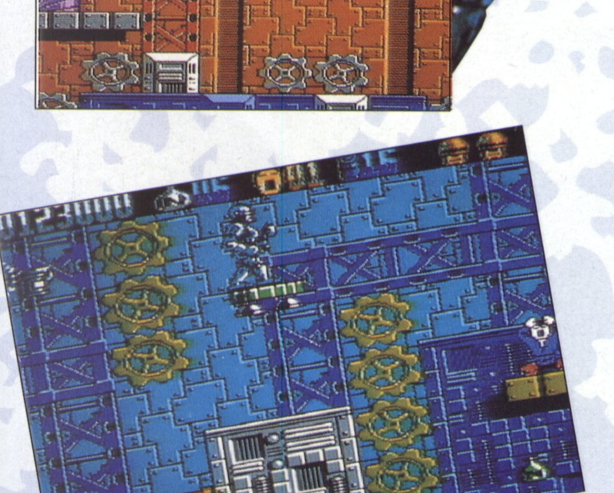


NINTENDO

ROBOC

LE FLIC LE PLUS ROBOTISÉ DE DETROIT REVIENT...

Le Nuke se trouvera souvent, trop souvent, dans des endroits complètement farfelus. Aller le détruire ne sera pas une mince affaire.



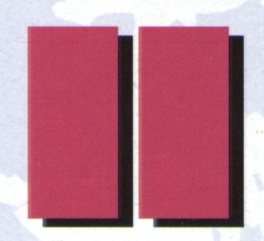
Bien maigre performance pour Robocop... Il fallait obtenir 60% pour ne pas devoir aller en révision. Il ne reste plus qu'à faire de son mieux sur le champ de tir.

Les otages aussi attendent Robocop. Le voici qui se déplace sur une plate-forme volante fort délicate à diriger. Le moindre contact avec les parois et c'est la mort. Si vous tardez de trop, l'otage se précipitera dans le vide; comprenant que croire en Robocop, c'est comme croire au Père Noël, on est généralement déçu.

81%

Selon l'OCP, l'une des grandes puissances de Détroit, Robocop commencerait à se faire vieux... Voilà donc le flic le plus moderne et le plus intègre de la police, soumis à un abusif contrôle. Rien de cela ne serait grave si, au même moment, une bande de dealers ne venait apporter en ville une quantité massive de Nuke, une nouvelle drogue qui étendrait raide même Françoise Sagan. Il faut maintenant pour Robocop détruire le Nuke et attraper, pour les mettre sous les verrous, les dealers responsables. Cette fois, Robocop devra lutter contre les bandits et l'OCP en même temps! L'ultime combat, contre le Robocop II risque d'être une boucherie mécanique extraordinaire!







- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.
- UN NIVEAU DE TIR ORIGINAL QUI ROMPT LA MONOTONIE.

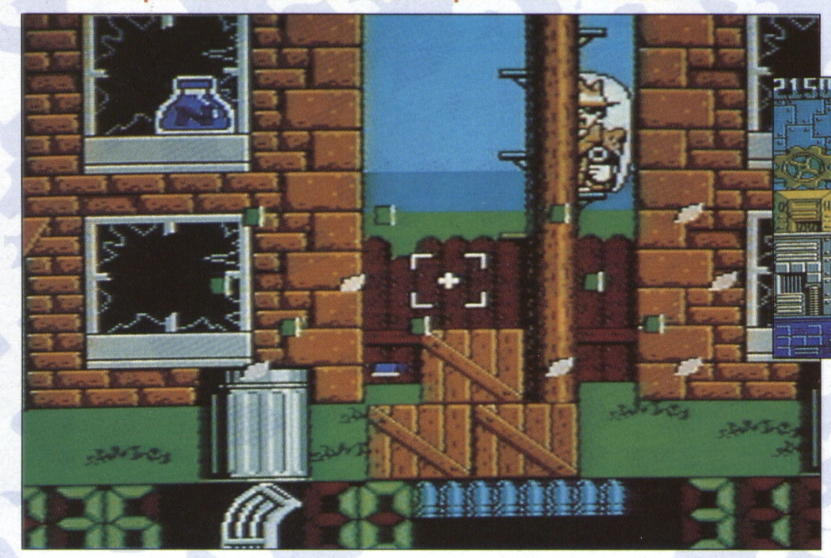


- UNE PARTIE PLATES-FORMES SANS ORIGINALITÉ.
- UNE MANIABILITÉ DOUTEUSE.

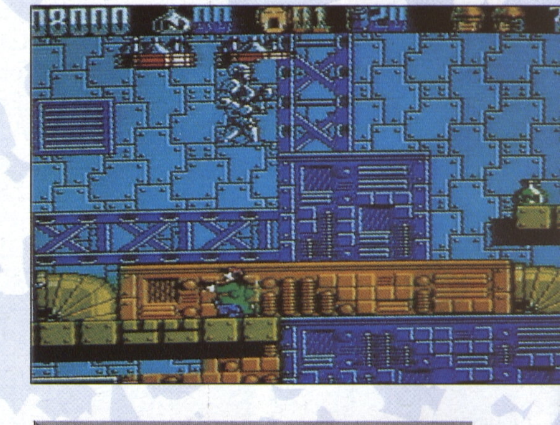
#OCP001
LABORATORY
LOCATED
ALL NUKE
PREMISES
VILLAINS
RESTED
ICATED BY
NG ICON
STATUS
NUKE
REPORTED
AREA

En quelques mots, l'explication de la mission. Il y a du travail en perspective, car vous le voyez, certains gangsters ne doivent pas être abattus mais arrêtés. C'est pourtant tellement plus simple de les descendre...

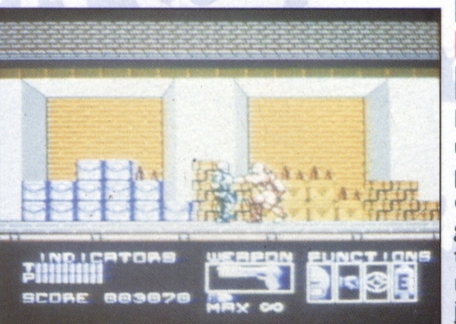
Sur le champ de tir, tenant sur deux écrans adjacents, il vous faudra abattre les cibles de carton. Attention, certaines cibles représentent des innocents. Abattez les et vous compromettrez sérieusement vos chances de passer à la mission suivante.



Dans les niveaux plates-formes, méfiez-vous des nombreux pièges, comme ces aimants qui vous entraînent vers une mort certaine. Il y a aussi des tapis roulants, des presses, des extraits de Tino Rossi (ah non, pas ça) ou des sols aimantés.



FACE A FACE



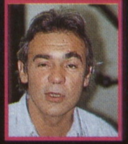
ROBOCOP II CONTRE ROBOCOP

Premier argument en faveur du numéro deux, une réalisation nettement meilleure. Les graphismes en particulier, sont supérieurs à ceux de la première partie. Sinon, le jeu reste grosso modo identique, si ce n'est deux ou trois points (comme le stage de révision) qui rendent cette suite supérieure. L'éditeur du jeu reste, lui aussi, le même, Ocean, il n'y a donc guère de changements.



Qui a vu le film, comprendra l'inquiétude éprouvée à la sortie du jeu! Eh bien, surprise, le jeu est mieux que le film. On ne nous fait pas tous les jours le coup du Red October! S'il y a un mieux, ce n'est pas pour autant que le jeu est génial. Le point fort de Robocop II, c'est incontestablement sa difficulté en tant que jeu de plates-formes. Dur de réussir parfaitement les missions! Mais là, survient l'autre atout du jeu : la phase de rattrapage! Originale, distrayante et, de plus, bien réalisée, cette scène de tir sur cible accroît sensiblement l'intérêt du soft. Techniquement, Robocop II suit la mode : rien à redire, seule la maniabilité reste en deça de nos exigences.

TSR



Le héros mi-homme, mi-machine, mais totalement flic est de retour sur la NES. Cette suite s'inscrit dans la lignée de l'épisode précédent , c'est-à-dire qu'il s'agit essentiellement d'avancer en tirant sur tout ce qui bouge (ce qui ne dérangera sans doute pas le maniaque de la gâchette que vous êtes). Toutefois, l'aspect jeu de plates-formes est plus développé que dans l'épisode précédent et les séquences de tir viennent à point pour relancer l'intérêt du jeu. Je me suis demandé si le fait que Robocop dérape en permanence était volontaire ou pas, mais en tout cas, cela est assez frustrant lors des premières parties. Sans être un chef-d'oeuvre, Robocop II est un jeu assez prenant et je le préfère nettement à son prédécesseur.

AHL 

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : INFINIS

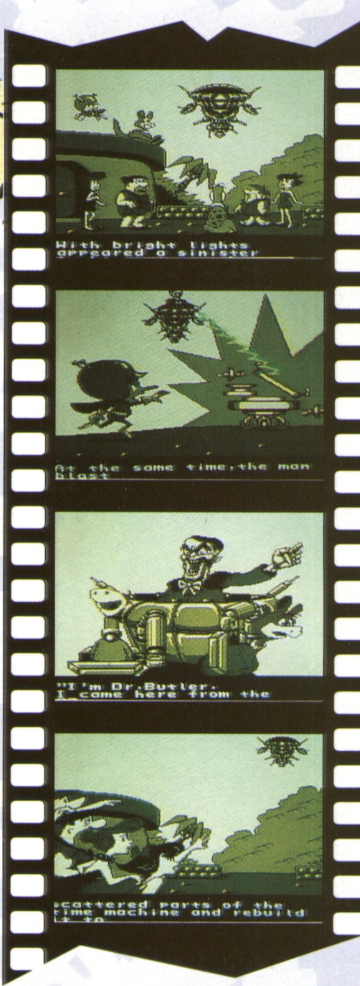
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 12
NOTE : 81%





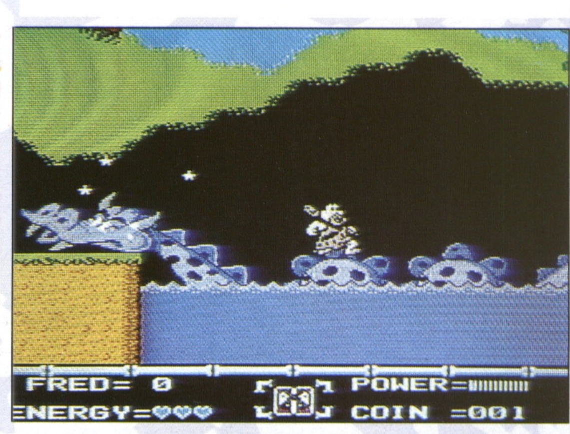
RENDEZ NOUS NOS BÉBÉS DINOSAURES!

THE FLINSTONES THE RESCUE OF DINO AND HOPPY



En quelques photos, toute une tragédie! C'est un peu Santa Flinstone. Après tout, on ne sait pas si Dino n'était pas l'amant de la femme de Fred, lui-même frère de Butler, qui lui, est la cousin au troisième degré de la fille que Fred a eue d'une liaison avec la maîtresse de Dino? Ah? Ah, De nos jours, il faut s'attendre à tout!

Un homme préhistorique sans son petit dinosaure adoré qui lui ramène ses pantoufles le soir, après une rude journée à repeindre la grotte et tirer sa femme par les cheveux, c'est un peu comme un François sans son Edith... Imaginez le cauchemar! Fred Flinstone (c'est lui l'homme préhistorique en question!) vient de perdre Dino et Hoppy, ses deux familiers. Alors, il se sent seul. Il lui reste sa femme, bien sûr, mais au moins, Dino et Hoppy ne parlaient pas, eux... Ce n'est par parce qu'un savant fou nommé Butler les a emmenés au XXXIIIème siècle que Fred va se laisser faire! Le temps de retrouver les morceaux d'une machine à remonter le temps, éparpillés dans le coin, et Fred ira les chercher dans un zoo futuriste.

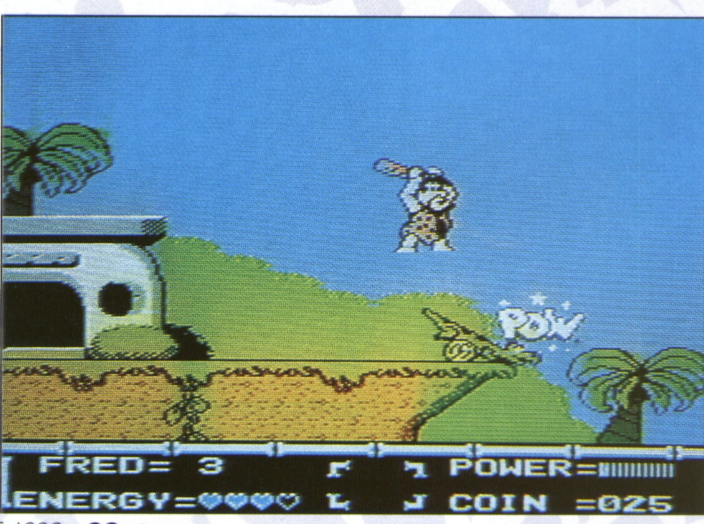


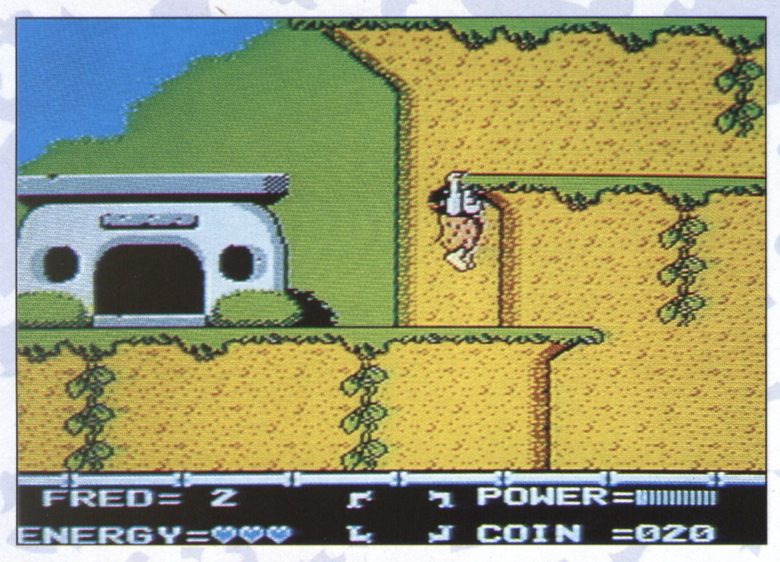
Avant de passer aux choses sérieuses, Fred devra affronter ce dinosaure au regard si inspiré. Plus facile à tuer que ce monstre? Ca n'existe pas! Même Patrick Dupond opposerait plus de résistance.



69%

Voici le village des Flinstone et ses environs. Et à quoi voit-on que les Flinstone sont une création américaine? Il y a des terrains de basket un peu partout!





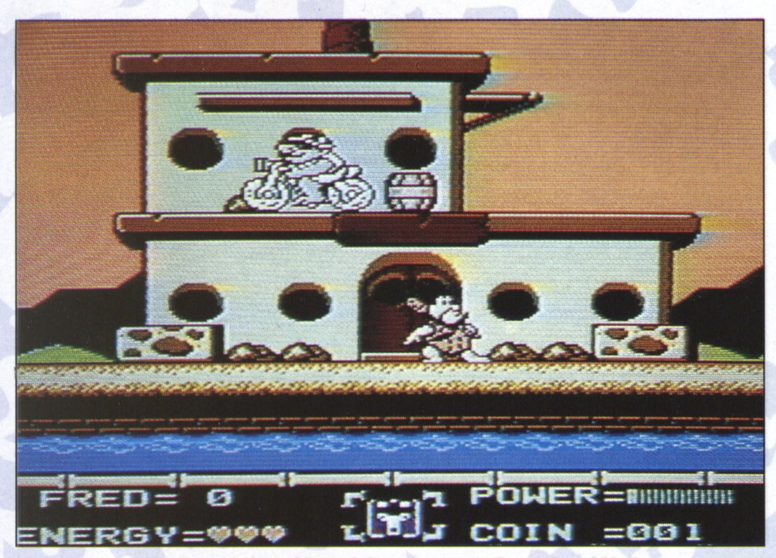
Attendez, attendez, j'en tiens un! Oui, oui! Un brin d'originalité! Ca ne se fume pas, Françoise Sagan, si elle nous lit, ce dont je ne doute pas un instant car ce n'est pas parce que l'on ne sait pas parler que l'on ne sait pas lire, peut donc tourner la page. Bref, lors des sauts litigieux, raccrochez-vous et grimpez, avant de tomber! Sinon l'escalade risque de se transformer en voltige aérienne.



• LA QUALITÉ DES GRAPHISMES.



• ORIGINALITÉ QUASI NULLE.

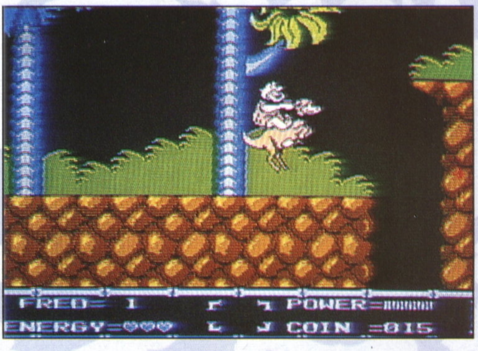


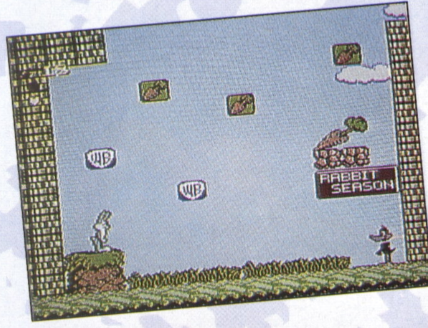
Les motos de la préhistoire? Ca ne vous rappelle pas Joe et Mac?

Pour obtenir certains objets ou avantages vous permettant de progresser dans votre quête, vous devrez jouer au basket ball contre une brute épaisse. Les matches seront simples et violents puisque, pour récupérer le ballon, il suffira de pousser votre adversaire.



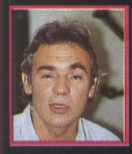
Fred utilisant l'un des bonus gagnés au basket ball. Ce n'est pas sans rappeler un Dream Master, mais bon, on fermera les yeux, histoire de dire qu'il y a un brin d'originalité. Non? Pas d'accord? Bon, alors je le dis, on nous l'a déjà fait ce coup là! Z'auriez pas quelque chose de franchement nouveau?





FACE A FACE :
THE FLINSTONES CONTRE BUGS BUNNY

Ces deux jeux ont un point en commun évident, il s'agit là de deux jeux de plates-formes qui profitent d'une vedette pour se vendre. Bugs Bunny proposait, pour sa part, des niveaux bonus indépendants, The Flinstone ne propose que du déjà vu, à une sauce déjà vue, la préhistoire. Aussi bien réalisées l'une que l'autre, et tout autant insipides, ces deux productions en duel font match nul. Mario reste toujours LA référence du jeu de plates-formes.



J'ai toujours eu un petit faible pour les Flinstones, mais si ces derniers ont inspiré plusieurs jeux, le résultat n'a jamais été très convaincant. Ce jeu sur **NES** est le meilleur, mais ce n'est pas un chef-d'oeuvre pour autant. Il s'agit d'un jeu de plates-formes assez agréable, même s'il manque nettement d'originalité. En fait, la principale qualité de ce jeu repose sur des graphismes soignés qui rendent bien l'esprit des dessins animés. Alors, si vous êtes fans des Flintstones et que vous aimez les jeux de plates-formes, vous vous amuserez bien avec cette cartouche, mais n'attendez pas non plus des miracles.

AHL



Techniquement, les Flinstone sont une réussite. Les graphismes, l'animation et la maniabilité ne pêchent pas, on ne peut leur reprocher aucun défaut majeur. La musique, quant à elle, sait se faire discrète, et ce n'est pas plus mal. Mais il y a anguille sous roche! Car l'intérêt vole au ras des pâquerettes. Ce n'est pas un hasard si le Challenge proposé est Bugs Bunny. Tout ce que présentent les Flinstone, a l'ENORME inconvénient d'être du vu, déjà vu, revu, à la sauce préhistorique, alors que Joe et Mac viennent à peine de nous faire le coup. Le seul argument que ce jeu a en sa faveur, c'est : pourquoi un autre plus que lui? Autour de Mario gravitent des dizaines de jeux de plates-formes bien réalisés. Mon avis sur les Flinstone? Bof...

T.S.R.



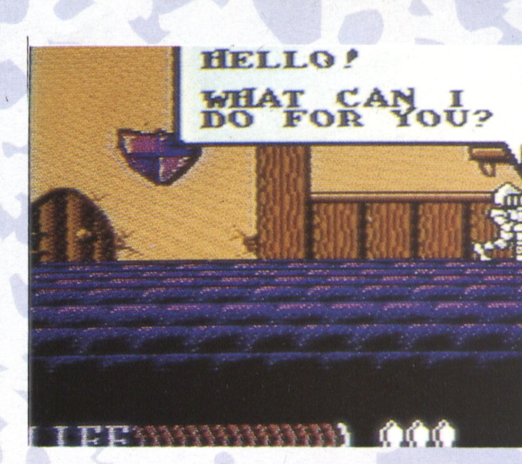
EDITEUR : TAITO
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 10
TOTAL : 69%





Si Kuros rentre dans ces maisons, c'est dans l'innocent but d'y trouver un peu d'argent. Il faut bien vivre, et surtout bien s'acheter des clés à l'auberge du coin. Notez au passage que l'aubergiste est bien sympa, puisqu'il vend les clés des maisons de ses voisins. Dédé, lui, ne ferait jamais ça!



EPÉE ET SORTILEGES POUR LE TROISIEME VOLET DE LA SAGA!

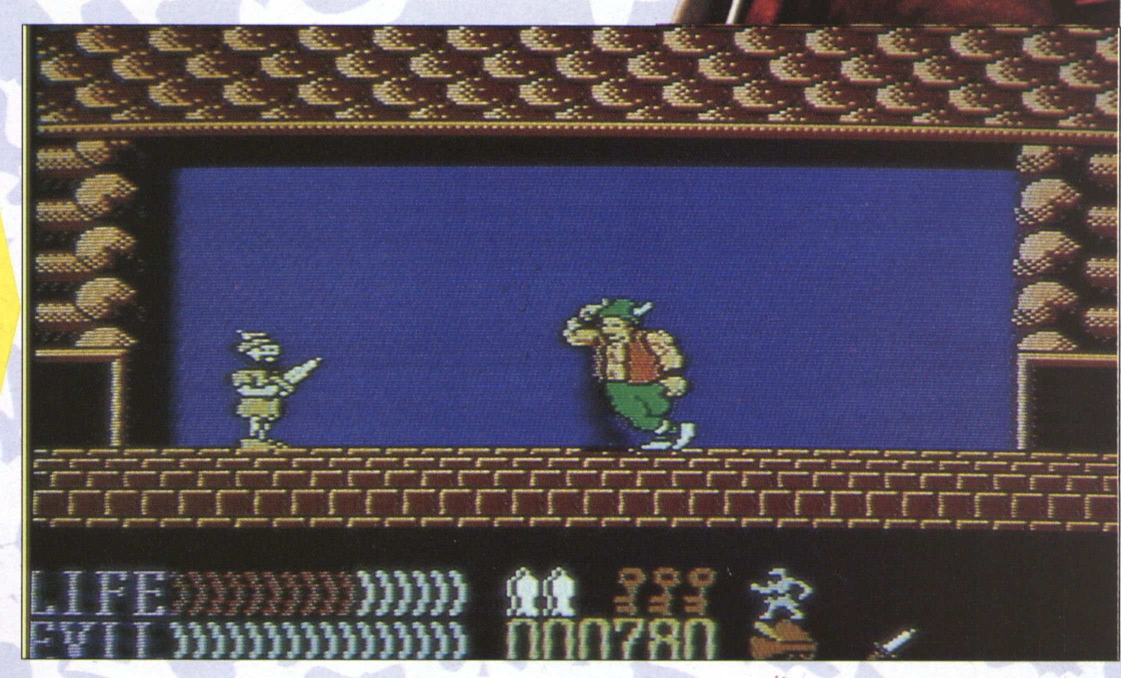
WIZARDS AND WA

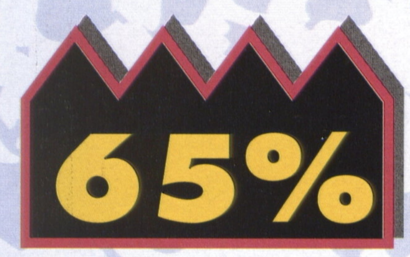
Vous souvenez-vous de Kuros, le guerrier, qui après bien des combats, avait vaincu le sorcier Malkil? Enfin, du moins croyait-il l'avoir tué! Car, ce qu'il ne savait pas, c'est que l'âme du maléfique magicien n'était pas morte, mais qu'elle errait sur terre en quête d'une terrible vengeance. Kuros, après l'ultime confrontation a perdu la mémoire, mais au fond de lui-même, dans les cachots de sa petite personne, il sait qu'il doit en finir avec Malkil une bonne fois pour toutes. Arrivé au village de Piedup, le nom de Malkil prononcé en sa présence, évoque en lui d'étranges souvenirs. La quête ne fait que commencer, il faut explorer Piedup. De là, Kuros découvrira un monde souterrain caché, peuplé de créatures étranges, indices d'une présence maléfique proche. Cette fois, Kuros joindra la ruse à la force et se jouera de Malkil en se déguisant. Malgré ces prémices d'intelligence chez ce brave guerrier, quelle sera l'issue du combat?



Vous voilà dans la toute première guilde. Dans ces guildes, vous devrez ramener un objet, puis passer une épreuve. Ensuite, vous serez reconnu membre et pourrez donc changer de costume à volonté. Il existe trois sortes de guildes : celle des voleurs, celle des magiciens et celle des chevaliers. Et pour chaque sorte de guilde, il existe différent degré. Vous voyez qu'il y a encore bien des épreuves à passer.

Sous l'habit de voleur, Kuros pourra aller dans le monde souterrain sans aucun risque. Il faudra, bien entendu, se changer avant de pénétrer dans la cabane qui y mène! Si vous vous faites casser la tête sans trop comprendre ce qui vous arrive, c'est que vous avez trouvé le passage, mais que vous ne portez pas le bon vêtement.







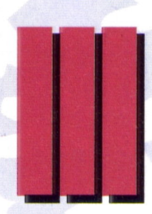
FACE A FACE
WIZARDS AND WARRIORS III CONTRE WIZARDS AND WARRIORS II

C'est à se demander si l'on a déjà fait plus semblable que ces deux jeux. Les différences entre les deux épisodes sont négligeables. Vous avez aimé W&WII? Alors vous adorerez W&WIII? Vous avez détesté? Evitez donc cette troisième partie à tout prix! Seuls, les plans des lieux changent. Le but est similaire, l'action identique, et la réalisation technique pratiquement inchangée. C'est presque vexant.



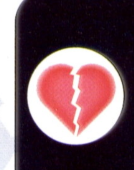
RRIORS III

Une fois vaincu ce démon cracheur de flammes, vous trouverez une statuette. Toutes les étapes importantes du jeu sont sanctionnées par un combat. En prenant le bon déguisement au bon moment, vous pourrez éviter nombre de combats, les monstres sympathisant automatiquement avec vous.

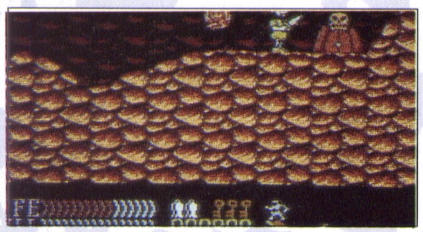




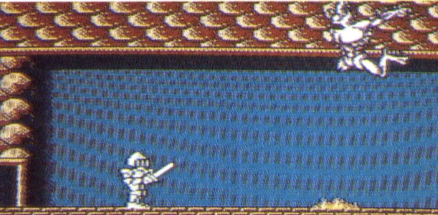
• DIFFICULTÉ DU JEU.
• ASPECT DE RECHERCHE INTÉRESSANT.



• L'ACTION EST TROP DILUÉE ET SE RÉPETE.
• PLUS DE CHANGEMENTS AURAIENT DU ETRE FAITS PAR RAPPORT À W&WII.

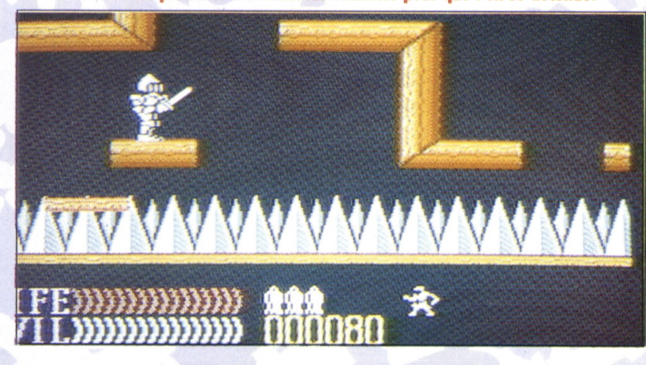


Vous voici, cette fois, dans les souterrains de Piedup. Le système reste identique, il y a des portes fermées et il vous faut des clés pour les ouvrir. Ici, à gauche, la porte menant à la guilde des magiciens, la statue demandée se trouvant à droite.



Voici l'une des statuettes qu'il faudra posséder pour avoir le droit de passer l'épreuve des guildes. Chaque guilde demande sa statuette. A vous de chercher!

C'est ici la toute première des épreuves. Courte, elle demande néanmoins un certain doigté. Le scrolling continue complique sensiblement l'affaire et est stressant au possible. Vivement les vacances pour que l'on se détende!







Et un de plus! Pour voir les différences (quelles différences?) avec le second épisode, consultez donc le Challenge. WWIII fait l'effet d'un jeu de plates-formes classique, même banal soyons franc, dont le principal intérêt est d'être suffisamment difficile pour tenir le joueur en haleine un certain temps. Hormis ce maigre, avantage, WWIII est bien réalisé, avec entre autres, un scrolling multidirectionnel qui n'est pas défaillant. On ne rit pas, ça arrive sur cette machine! Plus d'action aurait été la bienvenue, car le tout est bien dilué. On retrouve cet aspect de recherche propre à l'esprit du jeu, une façon comme une autre de donner une direction à votre personnage.

T.S.R.



J'aime bien la série des Wizards and Warriors, mais je reste sur ma faim avec ce nouvel épisode. En effet, il s'agit d'un jeu de plates-formes assez banal qui ressemble comme deux gouttes deux au précédent. Cela dit, il ne faut pas être trop méchant, Wizards and Warriors II ne manque pas d'intérêt et il est suffisamment difficile pour que les fans du genre doivent s'accrocher pendant un bon moment avant d'en venir à bout, ce qui ne devrait pas être pour leur déplaire.
Mais il faut bien dire que quelques innovations auraient été les bienvenues. Donc, si vous ne possédez aucun des jeux de cette série, ce jeu vaut le coup, sinon je vous conseille de vous abstenir.

AHL



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 14
TOTAL : 65%



COLERE DE BÉRET VERT, ÉGALE MASSACRE AUSTERE!



L'une des grandes subtilités de ce jeu (accrochez-vous bien!) c'est que les animaux vous donnent des chargeurs de munitions et des grenades! Les animaux engagés dans la guérilla? Et tenez-vous bien, pour récupérer ce surplus de matériel, il faut leur tirer dedans! Heu... pardon sergent? Z'auriez pas plus bête?

OPERATION WOLF

Alors bande de p'tit saloupios! Vous pensiez vous engager sans prendre de risques? Ah! Ah! J'vous y prends môha! Ce n'est pas à un vieux sergent que l'on apprend à faire le singe! D'ailleurs, des philosophes l'ont dit : "le militaire est plus singe qu'aucun singe!". J'm'en vais vous mater, p'tits saloupios! Ah! Ah! Vous allez devoir m'faire un carton! Qu'est-ce qu'vous faites avec cette boîte vous? - j'faisais un carton sergent, c'est simple, y suffit de plier les rebords et... - Silence! J'm'en vais faire de vous des bêtes! Pas des hommes, ça fait longtemps qu'il n'y en a plus dans l'armée. Ah! Ah! Bande de p'tit saloupios! Prenez quelques grenades, quelques chargeurs et faites un massacre! Vous savez c'que c'est? - Massacre n. m. action de massacrer; travail mal exécuté... - Silence p'tit Robert! C'est vos parents qu'en ont fait un massacre! Allez, en route, bande de p'tit saloupios!

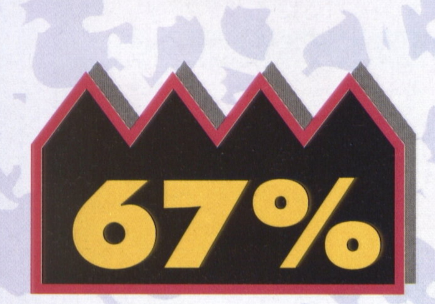
(Cette scène de Full Metal Jacket fut censurée car jugée trop réaliste)

YOUR ABILITY IS
BULLET HIT RATE 38.9%
(SHOTS FIRED 331)
(TOTAL HITS 129)
ENEMY CLEAR RATE 78.6%
(TOTAL ENEMIES 061)
(ENEMIES CLEARED 048)
YOUR HISTORY IS
INTER-CEPT INTELLI-GENCE RECOVERY
AMMUNI-TION

Voilà un résumé de votre histoire. Quelques chiffres, histoire de faire compliqué, et l'on vous dit que vous êtes intelligent. De la part d'un jeu tel que celui-là, c'est presque une insulte.



Faites attention à ne pas tuer les prisonniers. Vous devez les délivrer, pas les massacrer! Sinon, le président risque de vous faire la tête!





Les six objectifs de votre première mission. De difficulté croissante, ces six missions vous proposeront chacune un décor spécifique. Les ennemis, quant à eux, ne changent pas et restent fidèles à eux mêmes, c'est-à-dire bêtes.



Seul, il faudra abattre une foule d'hélicoptères et de blindés qui viendront vous causer pal mal d'ennuis. Quelle résistance! Ne pas mourir sous le feu nourri d'un hélicoptère et d'un blindé... ce n'est plus un soldat, c'est un Terminator!



- UTILISE LE ZAPPER.
- PUR JEU DE TIR (DÉFAUT OU QUALITÉ SELON LE JOUEUR).



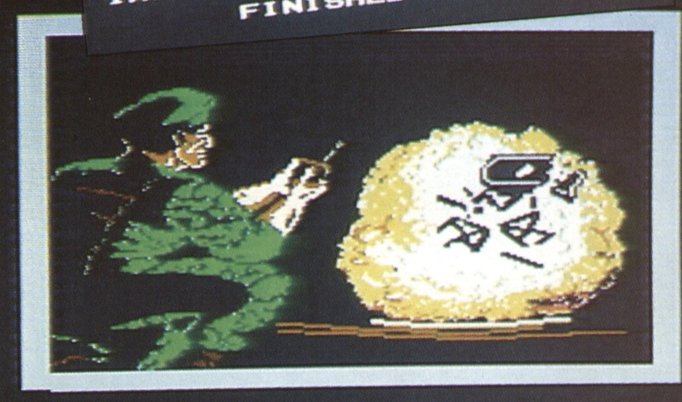
- GRAPHISME, SON, ANIMATION MÉDIOCRES.
- PUR JEU DE TIR (DÉFAUT OU QUALITÉ SELON LE JOUEUR).

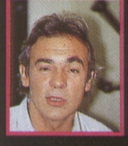




Oh, il n'y a pas que de l'action dans ce jeu, il y a aussi de jolies images. Et en plus, on vous explique ce que vous avez fait. Dans le feu de l'action, on ne comprend pas toujours très bien ce que l'on a fait, alors...







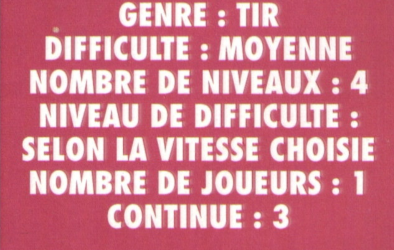
Operation Wolf est le jeu de tir par excellence, mais il a beau être un classique incontestable, il a pris un certain coup de vieux depuis sa sortie dans les salles d'arcade. Toute l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge, ce qui devient vite lassant, même pour les acharnés de la gâchette. En fait, ce jeu est assez prenant lorsqu'on joue avec le pistolet, d'autant plus que les jeux fonctionnant avec cet accessoire se font de plus en plus rares, mais on s'ennuie franchement si l'on ne dispose que d'un joypad. Un jeu assez décevant qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

AHL



La question à se poser est la suivante : y a-t-il plus bête qu'Operation Wolf? Datant du Moyen Age, ce jeu arrive sur la Nintendo. Si, ces derniers temps, on pouvait être surpris par la qualité des jeux au niveau des graphismes, ici, on est d'emblée calmé. Ce jeu est idéal au sortir des cours d'allemand, ou lorsque votre grille-pain tombe en panne... on se défoule! Tirer sur tout ce qui bouge, c'est amusant. On ne sait pas toujours bien sur quoi on tire, mais bon... ça bougeait, alors... Techniquement limité, Operation Wolf se fait décidément trop vieux. Il n'y a pas à douter, ce produit plaira aux tueurs psychopathes, que les autres laissent tomber.

T.S.R.

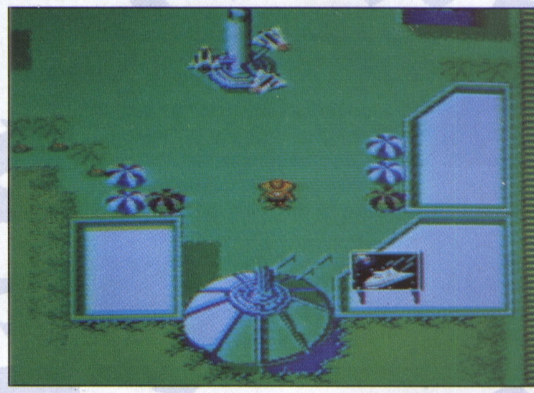


EDITEUR : TAITO
GENRE : TIR
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NIVEAU DE DIFFICULTE : SELON LA VITESSE CHOISIE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 17 (AVEC ZAPPER) OU 12
SON : 08
TOTAL : 67%







PROMENADE DE SANTÉ AU PAYS DE MICKEY!

DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

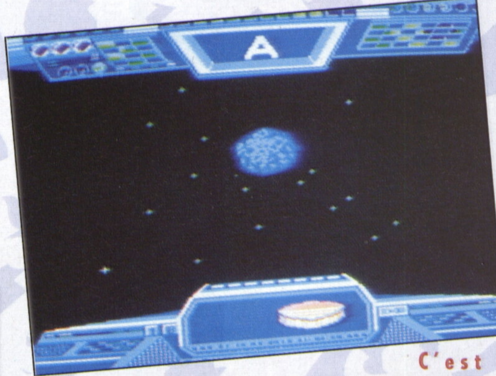
WHEN GOOFY FIRST APPEARED, HE HAD ANOTHER NAME. WHAT WAS IT?



A.HORACE HORSECOLLAR
B.THE GOOF
C.DIPPY DAWG

Intégralement en anglais, la dizaine de questions que l'on vous posera ne devrait pas être une étape insurmontable. A votre avis, quelle est la réponse à la question ci- dessus? Pour voir la solution, jetez un coup d'oeil dans l'article sur Arcana (Super Nes) dans le présent numéro ou tentez votre chance en jouant.

La parade va bientôt commencer! Mickey et Donald n'attendent plus que Dingo qui apporte les clés du Château Enchanté... enfin qui doit les apporter... qui les oubliées! Changement de programme! Il faut que alliez rechercher les six clés nécessaires à l'ouverture des portes, et cela, avant que la Grande Parade ne commence! Il vous faut participer à cinq attractions et répondre à un questionnaire... A vous de jouer, c'est moins cher qu'Euro Disney, et en plus, vous n'avez pas besoin de vous déplacer, c'est chez vous!



C'est maintenant l'heure de faire un petit tour dans l'espace! Il faut, ici, suivre les indications du bas de l'écran, et pour cela, il vous faudra des réflexes. Le Star Tour est sans doute l'épreuve la plus facile, remportez vite la clé.

84%/70%



Pour récupérer la clé, détenue par Pat Hibulaire, gagnez cette course! Admirez au passage le léger "bug" dans l'animation. Les erreurs, ça se montre aussi!

Contre les pirates des Caraïbes, la lutte prendra la forme d'un jeu de plates-formes. Une réalisation à la hauteur, et un niveau de difficulté légèrement accru font de cette étape l'une des plus intéressantes.



- LA VARIÉTÉ DU JEU.
- UNE RÉALISATION GRAPHIQUE DE QUALITÉ.

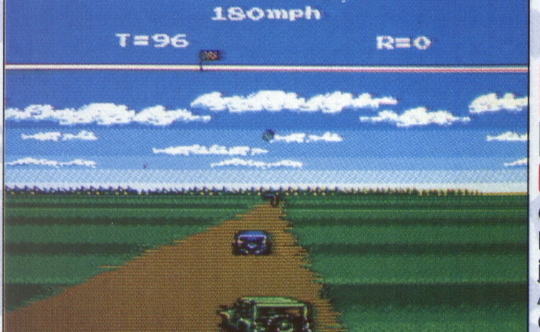


- BEAUCOUP TROP FACILE.
- UNE ANIMATION QUI PECHE BIEN SOUVENT.

Amateurs de Disney Land, il est probable que vous reconnaîtrez ici parfaitement l'une des grandes attractions du monde de Mickey. Sachez être méfiants et partez à l'assaut du château hanté dans un facile, mais tout de même passionnant, jeu de plates-formes.

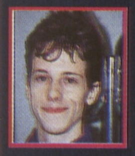


Nouvelle épreuve, nouveau jeu! Guidez ce train qui fonce sur les rails au tracé tortueux. Il n'existe pas trente-six chemins pour arriver à la gare et nombre des voies ne mènent nulle part. Il faudra aussi freiner pour éviter roches et barrières, un véritable Runaway Train!



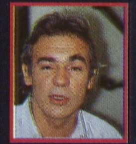
FACE A FACE : DISNEY ADVENTURES CONTRE BAYOU BILLY

Ce qui rapproche ces jeux, c'est leur étonnante variété au niveau de l'action. Pour Bayou Billy, c'est de la baston, une course en jeep, ou encore une séance de tir (qui peut se jouer avec le pistolet). Sur le plan technique, la victoire est totale pour Disney Adventures. Néanmoins, Bayou Billy gagne sur un point essentiel, celui de la difficulté. On ne finit pas Bayou Billy aussi facilement que Disney Adventures, bien au contraire!



L'idée de varier autant l'action était excellente, en particulier le petit questionnaire sur l'univers de Walt Disney. Faire plusieurs jeux en un, était un cocktail promis à la réussite, surtout lorsque Capcom et Walt Disney tiennent les ficelles. Cependant, les épreuves sont beaucoup trop faciles à franchir. Une partie suffit à trouver trois clés sur six, et, à la seconde tentative, vous rangez le jeu dans un placard. Ce qu'il faut savoir, c'est que le jeu s'adresse à un public jeune (les 7-11 ans?). Et les textes en anglais me direz-vous? Il faut bien se mettre un jour ou l'autre à l'étude des langues, et c'est nettement plus amusant de le faire avec Mickey qu'avec Nabokov!

T.S.R.



Pourquoi aller à Eurodisney alors que l'on peut faire un tour à Disneyworld en compagnie de Capcom? En effet, cette fois, Capcom nous invite à visiter les différentes attractions de Disneyworld, mais ce n'est pas une simple promenade. Il faut affronter différents agresseurs (sans les tuer bien sûr, Disney oblige!) ou encore participer à une drôle de course automobile. Les différentes scènes sont très variées et, pour la plupart, elles bénéficient d'une réalisation de qualité, comme toujours avec Capcom. Les plus jeunes s'éclateront comme des fous avec ce jeu vraiment fait pour eux, mais les autres ne trouveront pas un challenge à leur mesure. C'est un jeu sympa, mais vous serez déçus si vous attendez un jeu dans la lignée de Duck Tales ou de Little Nemo.

AHL

EDITEUR: CAPCOM
GENRE: VARIE
DIFFICULTE: FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX: 6
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: INFINIS

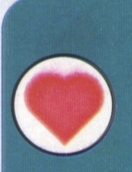
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 13
-10 ANS : 84 %
+10 ANS : 70 %





HÉ MEC, J'AI LES BOULES!

MARBLE MADNESS

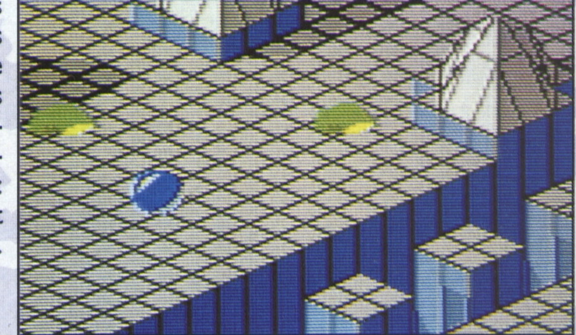


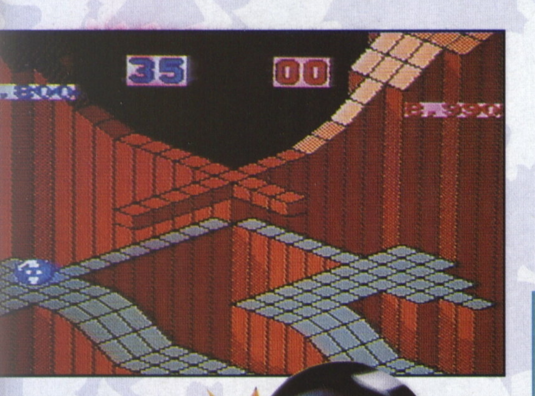
- LES GRAPHISMES SONT UN ATOUT MAJEUR.
- LA MANIABILITÉ DE LA BOULE EST EXCELLENTE.
- VOUS N'ETES PAS PRETS DE VOIR LA FIN

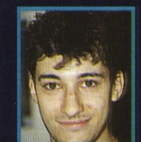


- ON COMMENCE À CONNAITRE.
- PAS DE TRACK-BALL À PORTÉE DE MAIN.
- UN PEU TROP DIFFICILE.

En toute modestie, je ne crois pas qu'il soit encore nécessaire de vous présenter Marble Madness. Tout le monde, je pense, a, un jour, été face à ce jeu mythique, que ce soit sur console ou en Arcade. Dans les salles, un track-ball vous est nécessaire pour faire évoluer une petite boule à travers un parcours complètement dingue car très tortueux et alambiqué. Vous devez évidemment tout faire pour arriver au drapeau à damiers en un temps record, car le sablier électronique ne cesse de s'écouler. Du moins, jusqu'à ce que vous fassiez la jonction avec le terminus. Si vous avez les nerfs solides et si vous mettez en pratique les leçons de Saja-Yoga que votre maman vous a payées (fort cher!), il n'est pas impossible que vous atteigniez le but ultime. Va y'avoir du sport! En tout cas, plus vos parcours seront bons et plus vous aurez droit à des bonus de temps supplémentaires. Croyez bien que cela ne sera pas de trop pour continuer dans les niveaux supérieurs. Ce qui vous attend, en effet, n'est guère réjouissant: catapultes, slimes vertes, ravins tous les millimètres, sans oublier les aspirateurs gigantesques. Vous voyez: vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises et vos peines. Courage, camarade!







Marble Madness est désormais sorti sur la plupart des machines. Maintenant il est également disponible sur Game Gear. Que faut-il en déduire? Je pense que l'on peut raisonnablement penser que vous l'appréciez particulièrement. Et je vous comprends, car c'est aussi mon avis, et je le partage. Si, si! Parce que ce soft a tous les ingrédients d'un bon jeu. Il mêle agilité, réflexion (très rapide, c'est vrai!) et amusement. Et il met vos nerfs à rude épreuve! Chaque fois que vous vous verrez sortir de la piste, vous n'aurez qu'une envie, c'est de redresser la petite boule et de la remettre sur le bon chemin. Il va falloir vous accrocher et vos nerfs vont en prendre un sacré coup!. En tout cas, Marble Madness est un jeu à ne pas mettre entre les mains des cardiaques!

TRAZOM

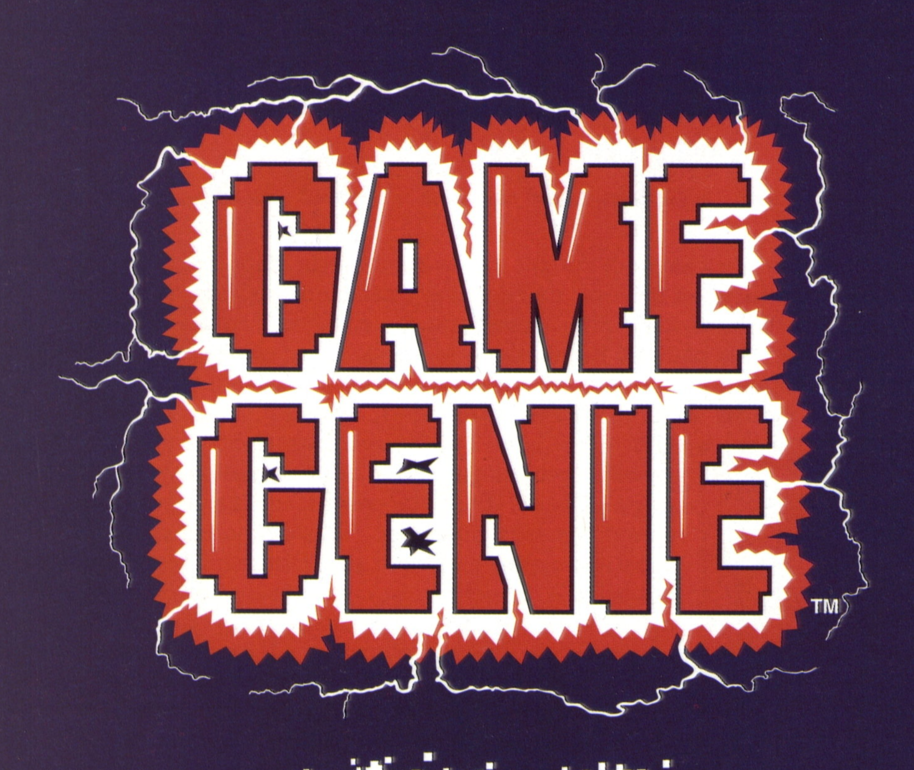
EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE: 17
GLOBAL : 85%



85%

LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !



PLUS DE
700 CODES
SUR PLUS DE
70 JEUX

- Plus de force
- Plus d'armes
- Plus de vitesse
- Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- Des vies à l'infini
- Sauter plus haut
- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

AVEC GAME GENIE™
DEVIENS
LE MAITRE DES JEUX !

Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!



SIMPLE A UTILISER

1.Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2.Connecter Game Genie™
3.Allumer la console

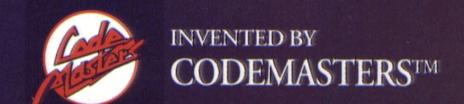


L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparait avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter tes jeux vidéo favoris.

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent-être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



NEO GEO

ANDRO DUNOS

TOUS AUX POSTES DE COMBAT!!

La guerre nucléaire qui semble durer maintenant depuis des lustres, n'en finit pas de faire des dizaines de milliers de morts, autant chez les envahisseurs venus de l'espace que chez les pauvres habitants de la Terre. C'est pourquoi, nous nous sommes dit une bonne fois pour toutes que nous ne devions pas mourir les bras croisés, mais bel et bien les armes à la main. C'est ainsi que nous avons élaboré une nouvelle technologie à partir des épaves de vaisseaux Aliens. Et, finalement, grâce à nos recherches très poussées, nous avons réussi à créer des armes ainsi que des chasseurs hyper-sophistiqués. Et voilà qu'au moment où l'on atteignait le véritable paroxysme destructeur dans cette guerre de folie, nous aboutissons à la création finale. Deux chasseurs, équipés d'un armement multiple et avancé, ont été réalisés à partir d'un prototype de générateur Alien: le générateur d'énergie infinie. Ces deux superbes avions qui dépassent allégrement la vitesse de la lumière, doivent désormais percer la ligne de défense adverse et détruire la base Alien principale. Evidemment, et comme toujours dans des cas comme celui-ci, on ne vous facilitera pas la vie, oh non! Sur les 7 régions d'enfer que vous devrez traverser, il faudra avoir des yeux dans le dos pour ne pas se prendre une pillule dans le ciboulot! Et des tas de bonus ont été prévus à cet effet. D'ailleurs, il y en a tellement que je ne les ai pas tous identifiés! Il y a des bonus de tir, de maniabilité, d'armure etc... Voilà, vous savez tout. Vous seul maintenant avez le salut de l'univers entre vos mains! Good luck, Guys!

Admirez ce superbe coucher de planète derrière vous. C'est beau, non? Aaaah, attention TSR, tu vas encore te scracher!!... Et voilà, à force de regarder le paysage, ça devait arriver! Remarque, je dis ça, mais moi, ça doit bien faire une heure que j'ai perdu. Comment? Oh, Eh ben j'admirais le décor, c'est tout! En tout cas, je ne vous conseille pas de faire du tourisme galactique, il y a bien mieux à faire!



Alors là, je dois dire qu'il y a une particularité assez bizarre, car les monstres de fin de niveau que j'ai vus sont tous faits dans le même métal. Au propre comme au figuré, d'ailleurs! On voit bien que l'on est autour du 38 ème millénaire. Que du plomb à perte de vue! Pour toute information, sachez qu'il s'agit du pas-beau de fin de deuxième niveau. Oh, et puis, ça ne changera pas grand-chose, de toute façon, votre mission sera de tout détruire!



Comme dans Last Resort (décidément!), vous pourrez admirer des très beaux, magnifiques même, zooms, bien que beaucoup moins prononcés que dans le premier jeu cité. Cela dit, je peux vous affirmer que cela trompe énormément. Eh oui, comme l'éléphant! Car lorsque l'on est juste devant ces vaisseaux qui vous arrivent de côté, vous tirez dessus sans comprendre, alors qu'ils sont encore en arrière-plan. Bref, soyez prudent, ouvrez l'oeil et le bon.



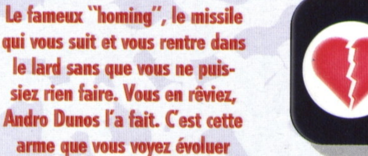
79%



Là, on fait visiblement plus fort. Vous avez le tir normal. Jusque là, rien de bien changé, mais en prime, vous avez droit à un superbe laser vert tout flambant neuf. Vous venez évidemment de le récupérer dans une capsule bonus. A ce propos, sachez que vous devrez avoir plusieurs niveaux de puissance pour pouvoir utiliser l'arme absolue.



- DES GRAPHISMES TRES SOIGNÉS.
- UNE ANIMATION EXEMPLAIRE.
- DES SONS AU TOP NIVEAU.
- UNE JOUABILITÉ EXTREME.

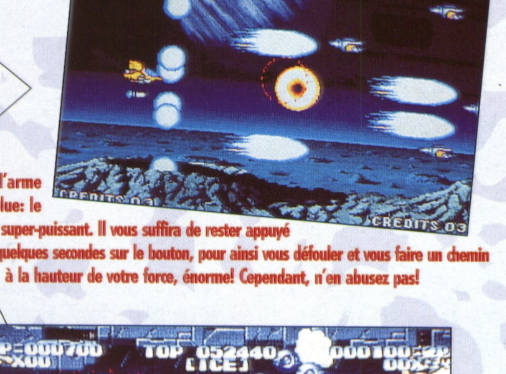


Le fameux "homing", le missile qui vous suit et vous rentre dans le lard sans que vous ne puissiez rien faire. Vous en rêviez, Andro Dunos l'a fait. C'est cette arme que vous voyez évoluer sous vos yeux. Beau, non?

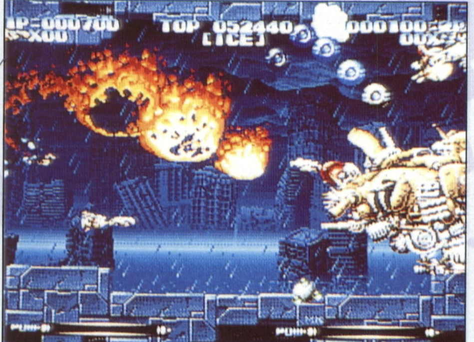


- UNE IMPRESSION DE DÉJÀ VU.
- MONSTRES DE FIN DE NIVEAU PEU VARIÉS.





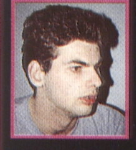
Voilà l'arme absolue: le tir super-puissant. Il vous suffira de rester appuyé quelques secondes sur le bouton, pour ainsi vous défouler et vous faire un chemin à la hauteur de votre force, énorme! Cependant, n'en abusez pas!



Vous avez évidemment de très nombreux tirs à votre disposition. Ici, il s'agit du tir normal, pas très beau, mais diablement efficace. Il vous suffira d'en administrer quelques giclées à vos nombreux vis-à-vis pour vous frayer un chemin sûr.

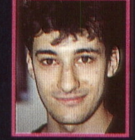
FACE A FACE
ANDRO DUNOS CONTRE LAST RESORT

Evidemment, Andro Dunos ressemble très fortement à Last Resort, avec également la possibilité de jouer à deux. Pour ça, c'est aussi bon. Toutefois, les sprites des vaisseaux sont ici un peu plus gros, mais les monstres de fin de niveau sont nettement plus réussis dans Last Resort. Ces deux jeux sont très proches l'un de l'autre, mais Last Resort l'emporte assez largement, grâce à un intérête de jeu bien plus élevé.



J'attendais, avec une certaine impatience, l'arrivée d'Andro Dunos sur Neo-Geo. Comme je suis plutôt fan des Shoot'Em Ups, vous comprendrez bien volontiers ma déception lorsque je pris les commandes du vaisseau spatial et que rien d'extraordinaire ne se passa. Eh oui, contrairement à la tradition des jeux sur cette bécane, Andro Dunos ne pète pas vraiment la pêche. Evidemment, tout est parfait ou presque, mais l'on reste, même après quelques heures de jeu, sur sa faim, car l'on s'attendait à mieux d'une compagnie comme SNK qui nous avait tant séduit dans le passé par la qualité et le brio de ses productions. Bien sûr excellent, Andro Dunos reste tout de même un ton en-dessous des prestations des autres jeux de la Neo-Geo et ça, on ne pourra que le regretter...

J'm DESTROY



Dans la pure lignée de Last Resort (petits vaisseaux, grands espaces), Andro Dunos ne parvient toutefois pas à faire oublier son illustre prédécesseur. Pourtant, je vous assure qu'il ne manque pas de qualités. Loin s'en faut. Les graphismes sont tout aussi bons, et je peux vous assurer que les musiques et les sons me paraissent bien supérieurs, mais vous savez, les goûts et les couleurs... En tout cas, la maniabilité elle, ne souffre d'aucun ralentissement quelconque. Tout y est très fluide et remarquablement bien animé. Bien sûr, les effets de Zoom sont beaucoup moins déments que dans Last Resort, mais ils valent toutefois le détour. Tous seul ou à deux, vous allez vous éclater à pulvériser de l'Alien. Vous n'avez qu'à leur faire voir votre arme spéciale...

TRAZOM



EDITEUR : SNK
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 34 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

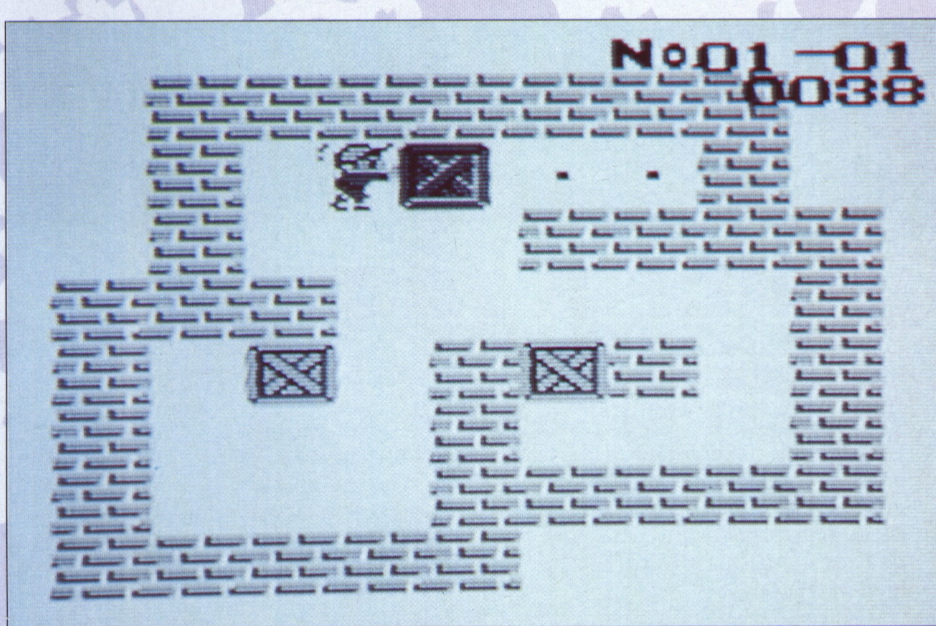
GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 79%



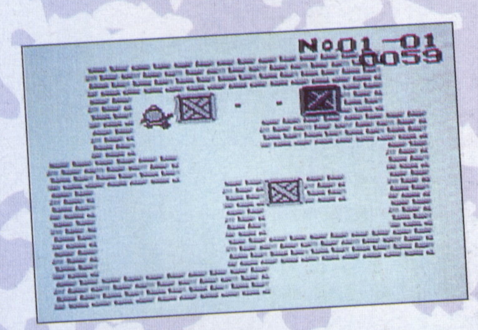
ZUT!, J'AI LACHÉ UNE CAISSE!



BOXXLE 2



Dans Boxxle 2, vous êtes Willy, un petit manutentionnaire dont le seul but dans la vie est de ranger des caisses dans un entrepôt (Boxxle). Mais depuis qu'il a rencontré l'amour, il n'a de pensées que pour Wanda. Malheureusement, lors d'une promenade en amoureux, Wanda se fait enlever au nez et à la barbe de Willy par des extra-terrestres. Willy va devoir se remettre au travail dans l'entrepôt pour gagner un max d'argent. Il veut en effet s'acheter un lance-roquettes pour butter les extra-terrestres et récupérer ainsi sa dulcinée. 120 niveaux vous sont proposés, chacun étant un tableau qui montre l'entrepôt en vue de dessus. Des caisses y sont disposées et doivent être rangées d'une seule et unique façon. Willy ne peut que se déplacer entre les caisses et pousser celles-ci. Un jeu de casse-tête qui porte bien son nom!



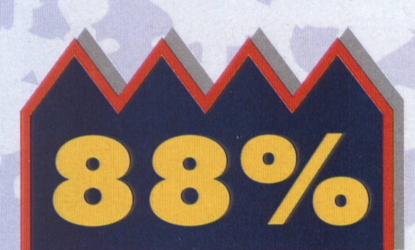


Je ne suis peut-être pas très objectif (j'adore les casse-têtes sur Game Boy) mais depuis que Boxxle 2 est arrivé à la rédaction, je n'arrête pas de me prendre la tête avec. Il est encore plus difficile que le premier. Quelques améliorations ont été apportées comme la possibilité d'éditer ses propres tableaux (des fois que vous ayez fini le jeu). On peut visualiser le tableau entier grâce à une vue générale qui peut scroller. L'aspect technique n'est, bien sûr, pas génial mais ce n'est pas primordial dans ce genre de jeu. Un superbe casse-tête pas con du tout mais que je ne conseille qu'aux fanas de réflexion.

OLIVIER 

EDITEUR : FCI
GENRE : CASSE-TETE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 120
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORD

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 14
TOTAL : 88%

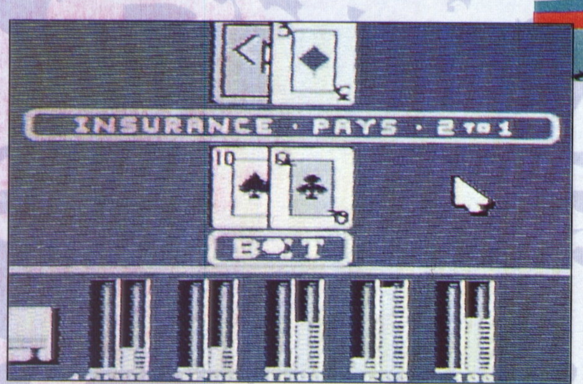




ROUGE IMPAIR ET PASSE!

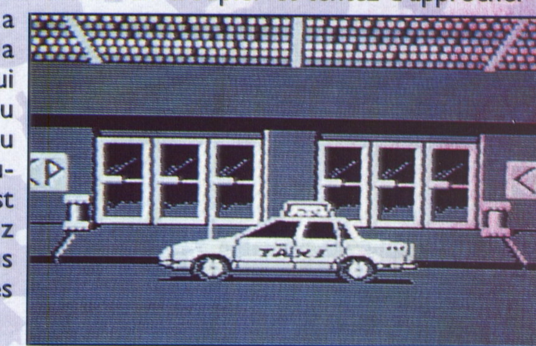


CAESAR PALACE



Vous rêvez de gagner des millions? Rien de plus simple! Enfilez votre costume le plus "classieux" et glissez dans votre Game Boy la cartouche Caesar Palace. Vous allez pouvoir jouer à tous les jeux que l'on trouve dans un casino. Le côté sympa de la manip' est que vous n'aurez perdu que le prix de la cartouche Game Boy. Pas de ruine désastreuse en vue, jouez tranquillement! Après un choix de langue, vous vous frottez les yeux: non, non, vous ne rêvez pas!, vous êtes bien dans la salle du Caesar Palace et le caissier vous attend pour vous donner des jetons. Ensuite, vous pourrez aller jouer au Jackpot avec ses mises à 1, 5, 25, 100 et 500 dollars. Pour vous changer les idées, vous irez faire un petit Blackjack, ce jeu de cartes où vous jouez contre un croupier et tentez d'approcher du plus près les 21. Il y a aussi le vidéo poker et la grande roue de la fortune qui n'a rien à voir avec un jeu télévisé! Enfin, honneur au jeu roi des casinos: la roulette! La doc en français est explicite et fournit assez d'exemples pour que vous compreniez rapidement les règles des 5 jeux.







J'avoue m'être bien amusé avec Caesar Palace lors de sa sortie au Japon il y a pas mal de temps. Et j'y ai rejoué avec plaisir dans sa version française. Les graphismes ne sont pas vraiment beaux (alors qu'ils auraient pu l'être même si le jeu ne s'y prête pas vraiment). Mais c'est surtout l'aspect simulation de casino qui est bien réussie avec des jeux différents qui captivent lorsqu'on prend la peine de jouer le jeu avec les mises. Bon, Caesar Palace n'est vraiment pas le jeu du mois, mais il reste super sympa pour ceux qui apprécient de jouer avec l'argent!

OLIVIER 

EDITEU R : OCEAN
GENRE : SIMULATION DE CASINO
DIFFICULTE : MOYENE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5 JEUX
CONTINUS : NON

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 77%

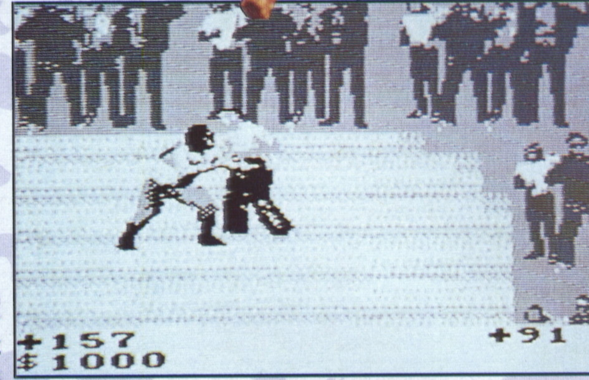
77%



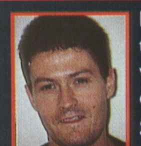
PITFIGHTER

MOI VOIS, MOI TUE!





Un nouveau jeu de combat fait son apparition avec, cette fois, des graphismes digitalisés de gros combattants bien méchants! Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois warriors. Il y a Buzz qui n'est pas très intelligent mais qui vient de la ligue de catch américain. Il possède une poigne de fer et réussit à merveille le Killer Body Slam! Ty est un autre combattant, spécialiste en kickboxing. Enfin, Kato est le maître des arts martiaux avec, comme spécialité, le karaté. Avec ce beau petit monde, vous lancez des défis à cinq balaises ultra déterminés à vous faire la peau! Les combats se déroulent en un seul round jusqu'à l'abandon d'un des deux combattants. Les gens parient autour et les combats ont lieu dans des entrepôts. Le tout est visualisé en vue de 3/4 avec des personnages en 3D.



Etait-ce vraiment nécessaire d'adapter un jeu déjà très faible sur tous formats sur la Game Boy? Aux vues du résultat, je crois que non! Les personnages digitalisés se confondent avec le décor et se mélangent. La maniabilité est limite et les collisions plus que discutables. Le jeu est, pour couronner le tout, trop facile! Que faire alors? Une pétition anti-daube sur Game Boy? Ecrivez-moi nombreux les amis!

OLIVIER 

EDITEUR : T-HQ
GENRE : COMBATS
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5 OPPOSANTS
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

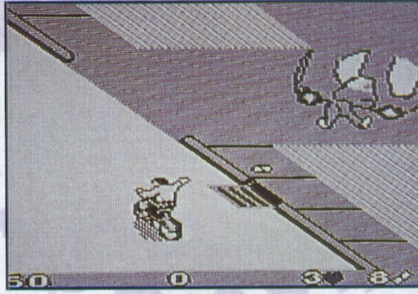
CONTINUE : NON
SAUVEGARDE : NON
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 10
SON : 12
TOTAL : 56 %

GAME BOY

PAPERBOY 2

CHAUDS LES JOURNAUX, CHAUD!

Le petit livreur de journaux à vélo est de retour sur Game Boy. Le Daily Sun, journal pour lequel il bosse, a de nouveau engagé Paperboy car la demande est forte en ville. Le principe est toujours le même: vous devez guider Paperboy (ou Papergirl, il y en a deux!) dans les rues et veiller à ce qu'il envoie un journal par boîte-aux-lettres d'abonné. Les décors, par contre, ont changé puisque l'on trouve des maisons hantées, des ghoules, des monstres, mais les voitures, les mômes qui courent partout, les avenues à traverser sont toujours là pour faire perdre une vie à Paperboy et son vélo. Si vous ratez un abonné, il rompt son contrat et le Daily Sun perd un client le lendemain. Car les journées se suivent pour trois semaines de sept jours sur sept.
Roulez jeunesse!





Franchement, même si je ne déteste pas ce jeu alliant adresse et action, je ne vois vraiment pas à quoi sert cette séquelle. Pas de réelles améliorations en ce qui concerne la maniabilité et les animations. Quelques nouveautés dans les décors et la possibilité de jouer à deux sont les seuls changements. A deux, le jeu est sympa puisque les deux livreurs roulent en même temps en partant du même point et en se retrouvant après être passés par des rues différentes, sympa. Un jeu à éviter si vous possédez déjà le premier épisode et même à éviter tout court!

OLIVIER

EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 21 JOURS

CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: : 1
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 14
SON : 11
TOTAL : 68 %



TRACK MEET

LES DIEUX DU STADE !



Un lancer de javelot qui foire, attention la prochaine fois

C'est une première sur Game Boy avec ce Track Meet qui propose la première simulation d'athlétisme sur Game Boy. Pour continuer dans un esprit olympique, après les JO de Barcelone, vous allez pouvoir vous éclater au cours de 7 épreuves sportives toutes basées sur la performance, l'humour et... la force de vos doigts! Eh oui, un nouveau jeu où il va falloir appuyer comme un cinglé sur les petites touches pour aller plus vite, toujours plus vite pour lancer plus fort! Vous allez pouvoir vous éclater ainsi sur le 100m, le 110m haies (et je tape tape tape!), bonjour les doigts! remarquez, grâce à cela, vous avez l'impression de vraiment participer à une épreuve sportive! Viennent ensuite les épreuves de précision et de timing avec le lancer du javelot, du disque et le saut à la perche. Pour finir, vous pourrez tenter le saut en longueur et l'altérophilie. Lets go!

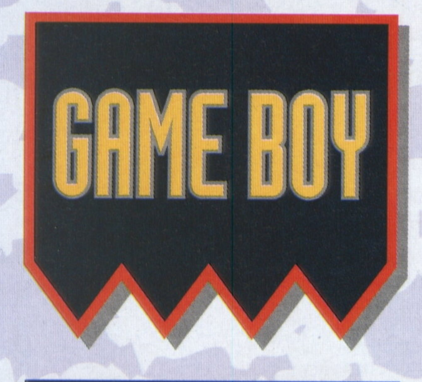




J'avoue avoir été franchement et agréablement surpris par cette simulation sportive sur Game Boy. Les graphismes sont potables, l'animation est bonne mais deux points attirent l'attention; premièrement, l'ambiance est nettement humoristique avec des scènes rigolotes aux arrivées, des attitudes franchement farfelues de certains adversaires. Deuxièmement, la maniabilité est exemplaire avec des commandes précises, côté important de ce genre de jeu. Il est possible de jouer à deux avec un link et de sauvegarder une partie en cours. Il y a même des concurrents qui trichent, génial! OLIVIER

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : SIMULATION D'ATHLÉTISME
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 7 ÉPREUVES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE : NON
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 18
SON : 14
TOTAL : 86 %

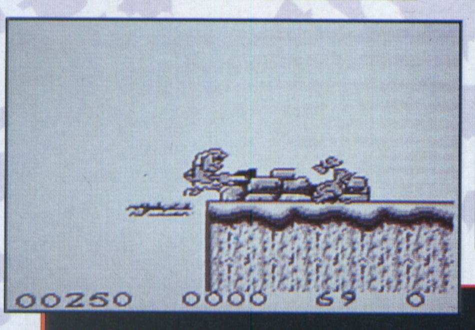


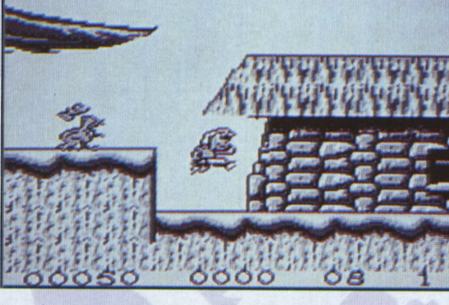
PROPHECY

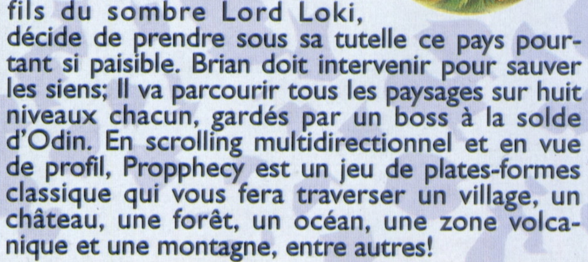
THE VICKING CHILD

PAR ODIN!

La vie d'un petit viking n'est pas toujours facile! En effet, Brian avait tout pour lui au pays de Northland: la nature et ses mille et un plaisirs, les norvégiennes connues pour leur beauté et leur gentillesse! et le marchand de pizzas qui passait tous les mardis et tous les jeudis soir au village! Une vie douce et paisible coulait sans que personne ne vienne chercher des problèmes. Mais, jeu vidéo oblige, un terrible malheur s'abattit du jour au lendemain sur le Northland. Odin le démon, fils du sombre Lord Loki, décide de prendre sous sa tutelle ce pays pourtant si paisible. Brian doit intervenir pour sauver les siens; Il va parcourir tous les paysages sur huit niveaux chacun, gardés par un boss à la solde d'Odin. En scrolling multidirectionnel et en vue de profil, Propphecy est un jeu de plates-formes classique qui vous fera traverser un village, un château, une forêt, un océan, une zone volcanique et une montagne, entre autres!







Je suis très déçu par la conversion Game Boy qui m'avait assez plu sur micro. Les décors sont arides, l'animation lente et les personnages moches comme tout! De plus, il y a peu d'ennemis dangereux et peu de passages originaux. Le tout est linéaire, bête et sans innovation. Je conseille ce jeu uniquement à ceux qui veulent tout voir sur Game Boy en matière de plates-formes. Les autres: passez votre chemin! OLIVIER

EDITEUR : GAMETEK
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
CONTINUE : NON

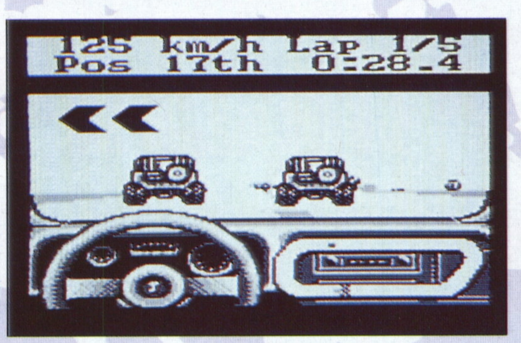
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
SAUVEGARDE : NON
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 12
SON : 13
TOTAL : 74 %



ÇA ROULE COOL !

JEEP JAMBOREE OFF-ROAD ADVENTURE

Pour bénéficier de tous les plaisirs de la conduite d'une jeep sans risquer de perdre bêtement des points de permis, Jeep Jamboree vous transporte dans 22 circuits américains appartenant au championnat de ce genre de sport motorisé, très en vogue de l'autre côté de l'Atlantique. Dans des courses en vrai 3D, vous conduisez votre jeep en essayant de ravir la première place à vos concurrents. Il est possible de jouer à deux avec un link. Vous pouvez vous entraîner grâce à l'option Practice, ou encore, courir dans le championnat avec le mode race season. La saison courte contient 5 circuits faciles, la saison intermédiaire en contient 7 et enfin, la saison de championnat en contient 10 (différents des précédents) bien hard! Vous conduisez une Jeep Jamboree qui est la plus puissante et la plus performante des jeeps. Il y a déjà 40 ans que les pionniers du rallye tout terrain traçaient leur première piste ralliant la Californie au Nevada avec des Jeep Jamboree.



La course se déroule en 3D et les décors ainsi que l'animation tiennent la route sur cette petite machine qu'est la Game Boy. Sur le tableau de bord, on peut choisir d'avoir ou non le circuit et la position de la jeep, ou encore, de lire la vitesse en km/h ou en mph (miles par heure).



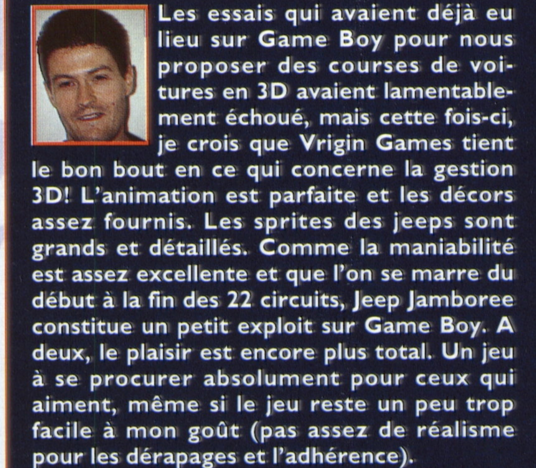
- UNE GESTION DE LA 3D PARFAITE, ÇA DÉCOIFFE!.
- DES DÉCORS ET DES SPRITES RÉALISTES.



- DES COURSES TROP FACILES.



C'est pas du beau graphisme ça sur Game Boy? Attention!, ne rêvez pas trop, la course en elle-même n'est pas commencée; il ne s'agit que d'une image de présentation !



Les essais qui avaient déjà eu lieu sur Game Boy pour nous proposer des courses de voitures en 3D avaient lamentablement échoué, mais cette fois-ci, je crois que Vrigin Games tient le bon bout en ce qui concerne la gestion 3D! L'animation est parfaite et les décors assez fournis. Les sprites des jeeps sont grands et détaillés. Comme la maniabilité est assez excellente et que l'on se marre du début à la fin des 22 circuits, Jeep Jamboree constitue un petit exploit sur Game Boy. A deux, le plaisir est encore plus total. Un jeu à se procurer absolument pour ceux qui aiment, même si le jeu reste un peu trop facile à mon goût (pas assez de réalisme pour les dérapages et l'adhérence).

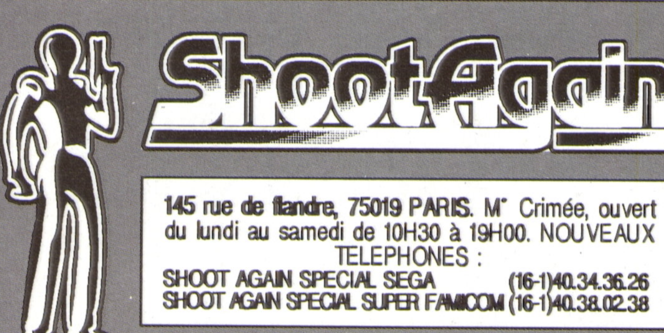
OLIVIER 

EDITEUR : VIRGIN GAMES
GENRE : COURSE DE JEEP
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUS : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 22 CIRCUITS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 87%

87%

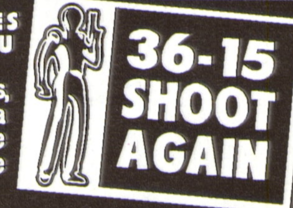




145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :

SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.



36-15 SHOOT AGAIN

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DECOUVREZ **DES CENTAINES** D'AUTRES JEUX.



Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en trés bon état, un service VPC rapide et simple.

LES TARIFS

GAME BOY		
1 JEU	CONTRE 1 :	50 F PAR JEU
SUPER FAMICOM		
1 JEU	*CONTRE 1 :*	*150 F PAR JEU*
MEGADRIVE		
1 JEU	CONTRE 1 :	100 F PAR JEU
MASTER SYSTEM		
1 JEU	*CONTRE 1 :*	*75 F PAR JEU*
CORE GRAFX		
1 JEU	CONTRE 1 :	80 F PAR JEU

2 JEUX CONTRE 1 GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à : "Le plus grand club d'échange de France" SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.

❑ J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : ....

Je désire : 1er ....
....
....
....
.... 10eme ....

OBLIGATOIRE

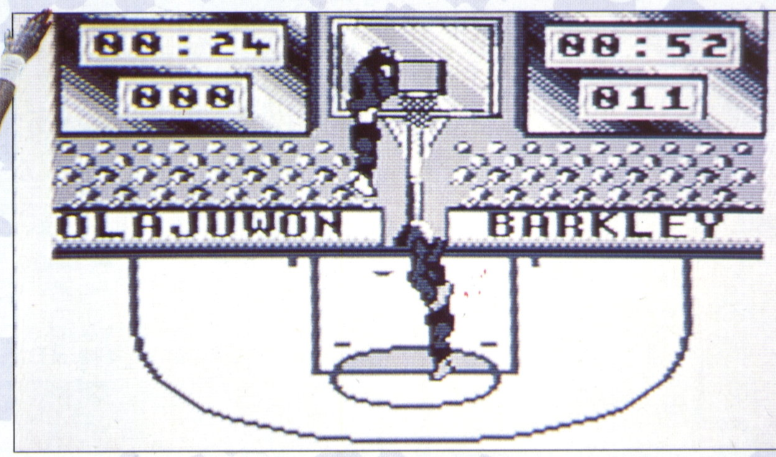
Je posséde : ❑Une Megadrive japonaise, ❑Une Megadrive française, ❑Une Super Famicom japonaise, ❑Un Gameboy, ❑Une Master System, ❑Une Core Grafx, ❑Autre.

Je paie : ❑ Au facteur, ❑ Par chèque ci-joint, ❑ Par mandat lettre.

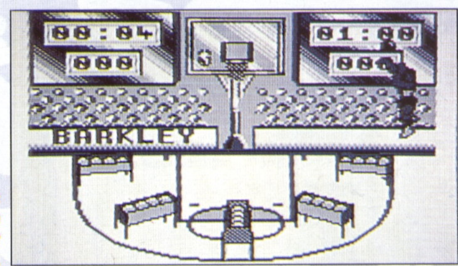
Nom : ....
Prénom : ....
Code postal : ....
Ville : ....
Adresse : ....
....
....
Tél : .... Date : ....







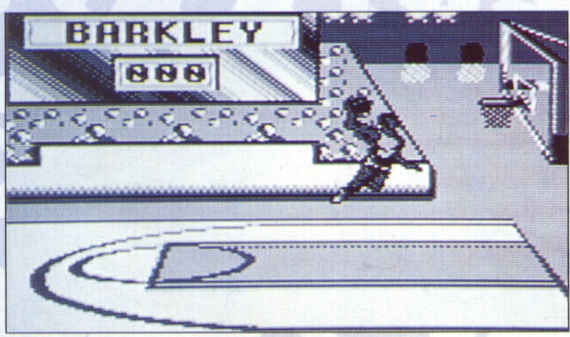
L'EPREUVE DU ONE ON ONE :
Le One on One est un terrible face à face qui ne laisse aucune chance ni à l'un ni à l'autre! Pas question de se reposer quelques secondes ou de profiter des passes d'autres joueurs. Il faut être constamment sur la brèche et élaborer ses tactiques, seul.



L'EPREUVE DU THREE-POINT SHOOTOUT :
Cinq ballons par atelier vont vous permettre de mesurer votre adresse à réussir les tirs de loin.

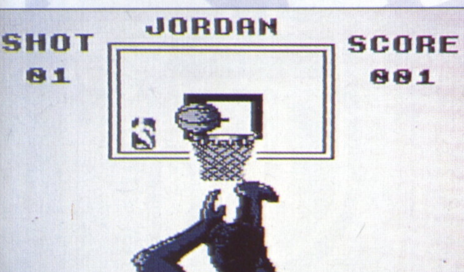
27 JOUEURS, 6 EPREUVES, UN CONTRE UN: OU EST MA CALCULETTE?

ALL-STAR CHALLENGE 2

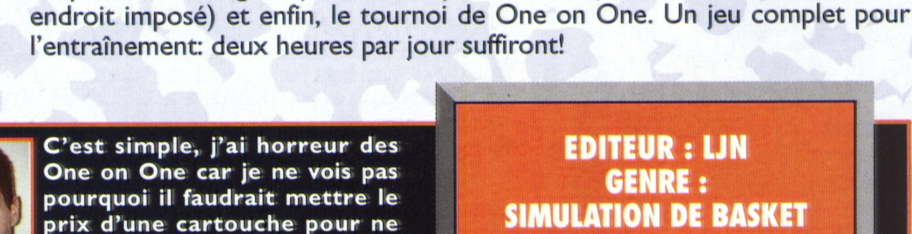


L'EPREUVE DU SLAM DUNK
L'épreuve reine des exhibitions aux Etats-Unis dont le champion est Michael Jordan des Chicago Bulls. Il s'agit d'exécuter différentes figures qui doivent toutes aboutir à un smash au panier réussi.

L'EPREUVE DU FREE-THROW COMPETITION
Un curseur se balade en cercle autour du panier et vous permet ainsi de viser convenablement pour votre lancer franc.



On peut dire que le basket est à la mode ces temps-ci sur Game Boy, tant mieux pour les fadas de ce sport de géants. Dans cette nouvelle version de All-Star Challenge, on retrouve le classique One on On qui permet à deux joueurs de se rencontrer en face à face dans la zone du panier. Chacun leur tour, ils passent de l'attaque à la défense, le système de points étant le même que durant les matchs. Le but est, bien sûr, de marquer le plus de points à son adversaire et il est possible de jouer en temps limité (celui qui a le plus de points gagne) ou aux points. Les joueurs en vue de 3/4 face au panier peuvent tenter un lancer à trois points en sautant, ou un smash en attaque. En défense, ils peuvent bloquer (exécuter une parade en sautant) ou prendre le ballon à l'adversaire. Si vous n'aimez pas le One on One, vous pourrez jouer à cinq autres épreuves: le Free-Throw Competition (un lancer franc face au panier), le Three-Point Shootout (lancer de loin à trois points), le Slam Dunk (épreuve de smashs au panier avec figures), l'Accuracy shootout (des tirs aux paniers d'un endroit imposé) et enfin, le tournoi de One on One. Un jeu complet pour l'entraînement: deux heures par jour suffiront!



C'est simple, j'ai horreur des One on One car je ne vois pas pourquoi il faudrait mettre le prix d'une cartouche pour ne pouvoir jouer qu'à un contre un au basket, c'est frustrant. Mais quand je tombe sur un jeu comme All-Star Challenge 2, alors là, je change d'avis! Cette simulation propose tellement de jeux différents et d'options que cela en devient passionnant. On se prend vraiment à vouloir s'entraîner pour devenir la star de toutes les épreuves d'exhibitions qui dérivent du basket. Le One on One est réussi avec des graphismes potables, sans plus, mais une bonne maniabilité des joueurs. Les autres épreuves sont des petits joyaux du genre! Bref, un jeu complet et qui peut être joué à deux, que demande le peuple?

OLIVIER

EDITEUR : LJN
GENRE : SIMULATION DE BASKET
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

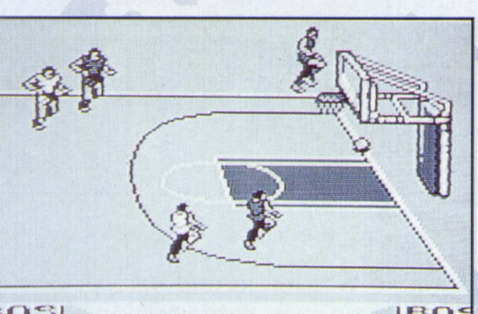
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 87%

87%

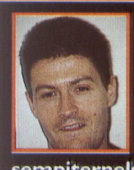


5 ON 5 DOUBLE DRIBBLE

A CINQ, C'EST MIEUX!



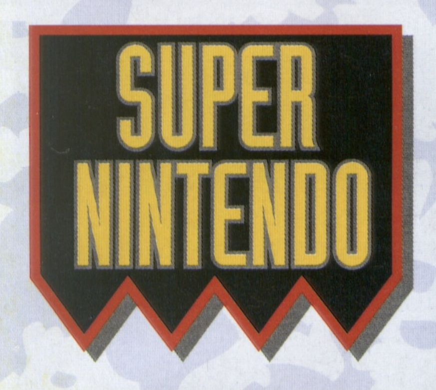
Le 5 On 5 est la simulation de basket par excellence, puisqu'elle met face à face cinq joueurs pour de véritables matchs, pas des One on One (un contre un) ou autres exhibitions. Avec ce jeu, on joue exactement comme le faisait le Dream Team américain aux Jeux Olympiques de Barcelone, avec cinq joueurs par équipe. Au départ, vous choisissez de jouer seul contre la machine ou à deux avec un link, puis vient le choix de votre équipe parmi 8, dont chacune possède ses caractéristiques. Les quarts temps (en basket, on joue en quatre périodes appelées des quarts temps) sont paramétrables de 5 à 15 minutes et il y a trois niveaux de difficulté. Le jeu est en 3D isométrique avec une vue latérale du terrain scrollant horizontalement (il fait trois écrans de large). Chaque bouton a ses propres utilisations différentes en attaque et en défense: il est ainsi possible de gêner, de changer de joueur parmi les 5, de passer et de tirer. Les fautes sont prises en compte, attention donc aux 5-second violations, travelling et autre blocking!

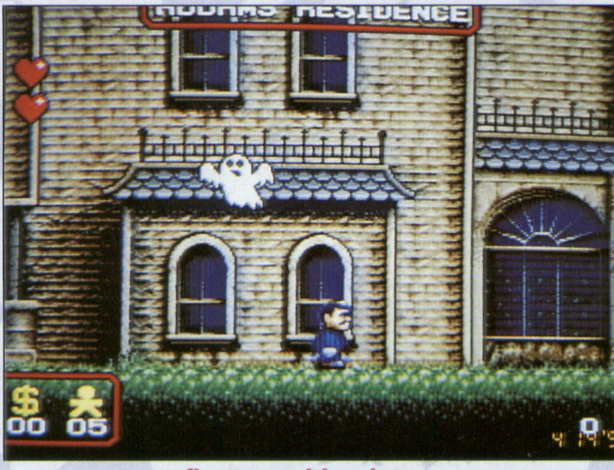


Enfin, un 5 On 5 sur Game Boy et pas chez n'importe quel éditeur, pensez donc: Konami! Je commençais à me lasser des sempiternels One On One qui ne permettaient, en fait, que de s'entraîner. Ici, on peut enfin jouer de vrais matchs avec des joueurs assez discernables du fait de la grandeur de leur sprite. Les graphismes ne sont pas sublimes, mais l'animation tient la route. La "jouabilité" est ce qu'elle est, c'est-à-dire fidèle à une simulation de sport-co sur Game Boy: ce ne sera jamais vraiment le Pérou mais l'on s'amuse et l'on réussit de belles actions quand même. Un petit effort a été fait pour simuler les tirs aux paniers. OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
GENRE : SIMULATION DE BASKET
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVAUX : 8 EQUIPES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : MATCHS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 83%





C'est ici que débute le jeu : à l'extérieur de la maison des Addams. Gomez peut aller à droite, à gauche ou entrer dans la maison.



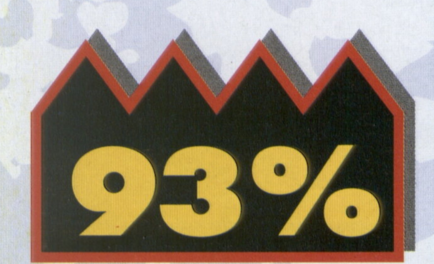
AH!, LES FAMILLES NOMBREUSES!

THE ADDAM



A chaque début de niveau ou entrée de salle, une petite boîte avec un A en gothique attend que Gomez se place en dessous pour lui donner un coup de tête (tiens!, ça me rappelle quelque chose!). La chose sort alors de la boîte pour donner des renseignements sur la quête de Gomez. Merci la chose!

La famille Addams est devenue une institution aux Etats-Unis (même si le film a fait un flop monstrueux) et commence à faire parler d'elle dans notre beau pays. Le feuilleton noir et blanc sur M6 a fait place au film délirant; voici le jeu vidéo aujourd'hui! La famille est composée de membres complètement frappés; il y a Gomez, le père de famille moustachu qui manie le fleuret comme personne et dont la seule occupation est Morticia, la mère de famille, qu'il appelle "mi cherida" (ma chérie!) ou encore "dich" (toi, en allemand). Le but de ces deux étourneaux est de se faire souffrir mutuellement, ils adorent ça! Les deux enfants sont Wednesday la fille et Pugsley, le fils. Ils adorent jouer à la chaise électrique ou sous l'orage avec un paratonerre! La grand-mère, Granny, est une vieille sorcière qui fait office de cuisinière de la mort chez les Addams! Il y a enfin Fester (Fétide en français, ça veut tout dire!) le frère de Gomez, Lurch le majordome qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Frankenstein et enfin la Chose, une main qui se balade toute seule! Cette petite famille vit dans la mauvaise humeur et le désordre et elle adore ça! Le problème est qu'un certain Abigail Craven, l'administrateur de biens de la famille, désire depuis toujours s'emparer de la fortune des Addams, planquée dans leur manoir. Il va même tellement loin qu'il a fait prisonnier tous les membres de la famille en les jetant chacun dans un coin de la propriété. Gomez doit partir à leur recherche: il doit d'abord libérer Pugsley, Granny et Wednesday pour ensuite voler au secours de Morticia, enfermée dans les catacombes après avoir fait retrouver la mémoire et dépossédé son frère Fester qui file un mauvais coton! Vous contrôlez Gomez dans un jeu de plates-formes aussi vaste que l'est le manoir des Addams.



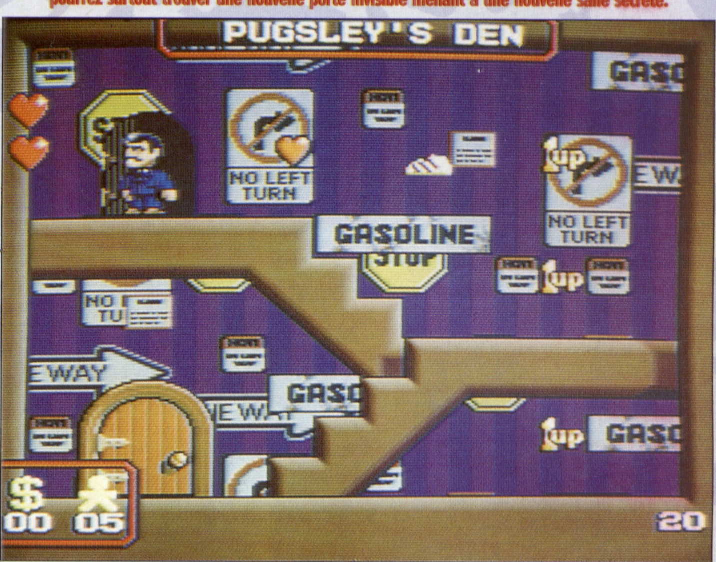


Ah! les soirs de pleine lune : Gomez adore ça! Il peut monter sur les toits et hurler à la mort comme les loups...



LA PORTE SECRETE ! : Il suffit d'aller dans le Hall of Stairs des Addams, c'est-à-dire d'entrer dans la résidence. Allez à gauche sous la porte de gauche comme sur le cliché. Un porte invisible vous fera découvrir une salle secrète: Pugsley's Den.

PUGLEY'S DEN : Dans cette salle, vous récupérerez trois vies suplémentaires et un coeur. Mais vous pourrez surtout trouver une nouvelle porte invisible menant à une nouvelle salle secrète.

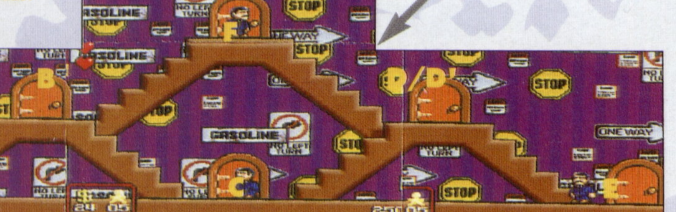


S FAMILY

UN PASSAGE SECRET QUI RAPPORTE !

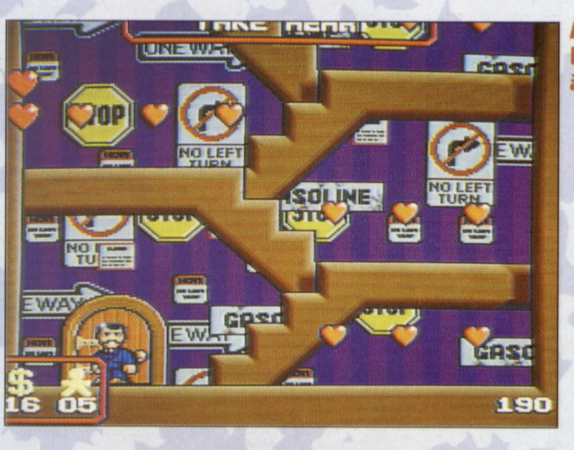
Une série de salles secrètes qui sont accessibles très facilement dès le début du jeu. Suivez le guide!

Voici le plan de cette nouvelle salle qui contient 6 portes menant aux salles-bonus.



F : THE CLOAK ROOM
on trouve 20 dollars dans cette pièce.





A : TAKE HEART ROOM
Il y a 27 coeurs à prendre dans cette salle.

E : TRAINING SHOES ROOM
Pour réussir à attraper a paire de baskets, utilisez le chapeau à hélice, récupéré avant ; Dépêchez-vous!





B : SPORTS HALL
25 dollars, une épée, une vie et un coeur vous y attendent.

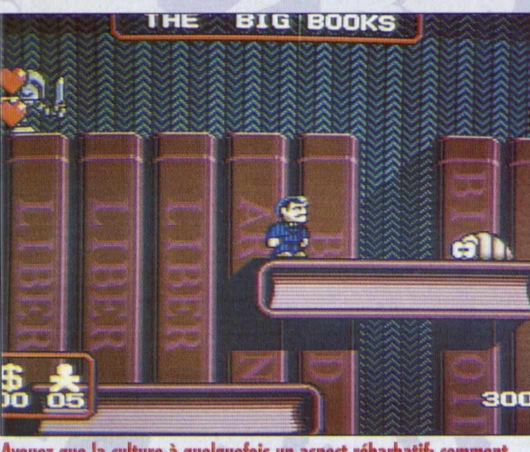
D et D' : THE HAT ROOM
Vous pourrez récupérer un petit chapeau rouge avec une hélice qui vous permettra de voler dans les airs pendant quelques secondes.



C : PUGLEY'S DEN
Vous retournez d'où vous venez au départ. Utile pour revenir dans le Hall Stairs de la résidence Addams.



La galerie de portraits dans laquelle Gomez doit bien regarder où il marche. Tenez, par exemple avec ce tapis en peau d'ours blanc. La tête de l'ours se met à s'animer si vous passer trop près et vous mort sauvagement!



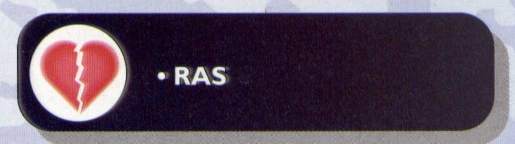
Avouez que la culture à quelquefois un aspect rébarbatif: comment avoir envie de lire des ouvrages aussi gigantesques!



- J'ADORE LES GRAPHISMES COLORÉS DES DÉCORS AINSI QUE LE LOOK CARTOON DES PERSONNAGES.
- L'ANIMATION NE RAME JAMAIS, QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE SPRITES.
- LES LIEUX VISITÉS SONT INNOMBRABLES ET LES DÉCORS VARIÉS.
- LA DURÉE DE VIE EST EXCELLENTE.

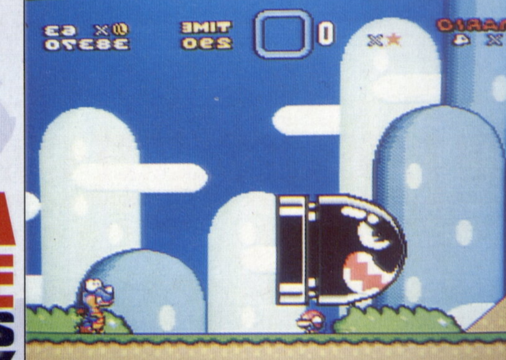
Pour vous débarrasser de cet oiseau bleu perchéen haut de l'Old Tree (le vieil arbre), il suffit de lui sauter sur la tête plusieurs fois.





- RAS

La chambre des jouets a été aménagée par les deux rejetons de la famille, Pugsley et Wednesday. Ils ont veillé à ce que ce niveau soit impossible à traverser! Entre les barres de haches aiguisées qui tournent sur elles-mêmes et les guillotines, on n'a pas vraiment le choix!



Dans ce niveau, diverses plantations sont à découvrir. Ne cherchez pas de culture de marijuana, les Addams n'ont pas besoin de drogue pour planer à dix mille!



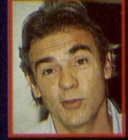
FACE À FACE
THE ADDAMS FAMILY CONTRE SUPER MARIO WORLD

Addams Family mérite les applaudissements puisque jai décidé de le comparer carrément au dieu des dieu sur Super Famicom: Super Mario World! Je peux vous assurer que même s'il ne le dépasse pas (Mario 4 n'est pas encore mort!), il peut se féliciter d'être le seul jeu sur Famicom pouvant lui être comparé sans rougir. Les lieux sont moins nombreux mais assez quand même pour vous occuper. Les graphismes, par contre, y sont bien meilleurs, tout comme la musique. Quant à l'intérêt, Addams Family reste un ton en-dessous de Mario à cause du nombre inférieur de niveaux et des passages difficiles plus rapides et violents que techniques. Je ne peux quand même que vous conseiller d'acheter Addams Family, vous qui possédez tous Mario 4!



Le film ne m'avait pas trop déplu (il faut dire que je suis fana des épisodes télé) mais alors, avec le jeu, j'exulte! Il est superbe d'humour noir, de finesse des graphismes, de couleurs sensationnelles et de musiques envoûtantes. C'est du grand art graphiquement parlant. L'animation ne subit pas un pet de ralentissement, même avec des scrollings différentiels. La maniabilité du personnage est bonne et les collisions exactes. Mais c'est surtout la quantité incroyable de lieux à visiter, d'ennemis à combattre et d'items à récolter qui impressionnent. Personnellement, je n'avais pas vu ça depuis Super Mario World, et oui, le mot est lâché! Le nombre de sous-niveaux est donc acceptable pour vous occuper de longues heures. Un jeu génial !

OLIVIER



Pour ses débuts sur la Super Nintendo, Ocean frappe très fort avec Addams Family. Pourtant, je suis plutôt méfiant en ce qui concerne les jeux inspirés par des films à succès, car cela donne plus souvent des daubes du genre Back to the Future III que des chefs d'oeuvres. Addams Family est un jeu de plates-formes passionnant qui s'inspire quelque peu de Mario, ce qui n'est pas une mauvaise référence! Les décors renferment de nombreuses salles secrètes, bourrées de bonus et de 1-ups, et l'on découvre également des objets aussi utiles que rigolos, comme le chapeau volant. Beaux graphismes, animation de qualité et "jouabilité" parfaite, que demander de plus? On pourrait seulement souhaiter que le jeu soit plus long, car on en redemande lorsqu'on arrive au bout. Addams Family c'est l'éclate!

AHL

EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 93%





QUETE MYSTERIEUSE POUR DEUX PRINCESSES OUBLIEES !

ARCANA

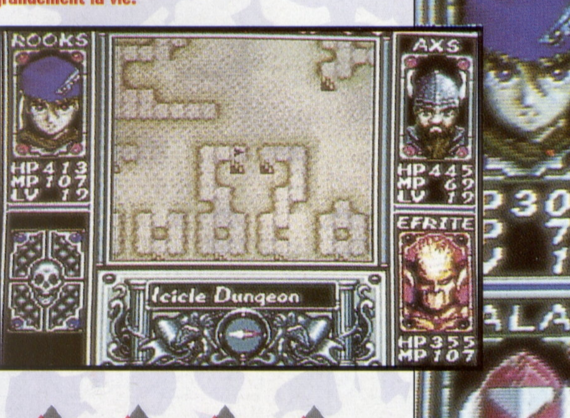
Le Pays d'Elemen est une bien curieuse contrée... Divisé en six petits royaumes qui n'ont de cesse de guerroyer les uns contre les autres, le pays est continuellement livré au pillage, aux flammes et à la destruction pure et systématique. Il arriva un jour où le roi Wagnall, dirigeant de l'un de ces royaumes, décéda mystérieusement. Dès que le trône fut vacant, arriva au pouvoir l'archimage Galneon, qui s'engagea à corps perdu dans la lutte l'opposant aux autres royaumes. Dès lors, les combats redoublèrent d'intensité et de violence. Mais au milieu de ces troubles, nul ne se préoccupa des deux filles du roi Wagnall, princesses de sang et de droit, qui disparurent sans que l'on n'entende plus jamais parler d'elles... jusqu'à ce jour, c'est-à-dire dix ans plus tard! Le destin voulut que ce soit vous, ultime descendant des maîtres des cartes, qui accomplissiez l'impossible: vaincre Galneon.

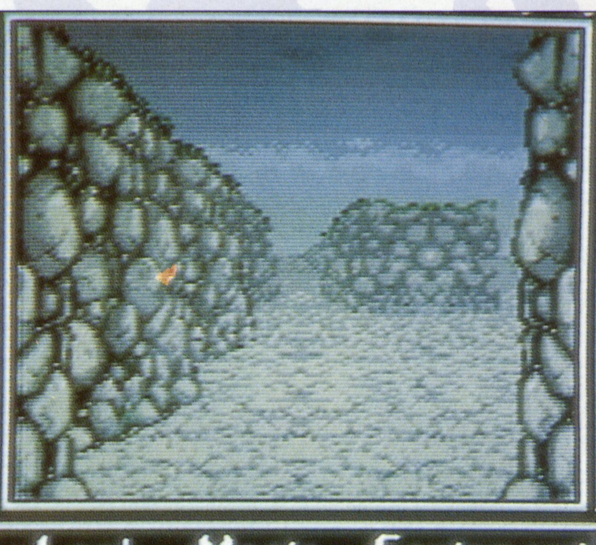


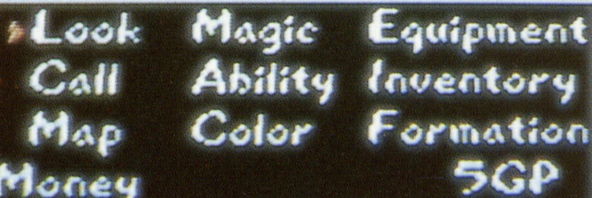
Dans le village, dans lequel vous pouvez retourner automatiquement si vous possédez l'anneau de retour (en vente au village entre deux bons Joypads) ou encore une fois le sort de Home acquis, les commerçants vous attendront avec une foule d'objets. On retrouvera bien évidemment les grands classiques comme les armes, les armures ou encore les herbes de soins.

Décors en trois dimensions pour une suite, presque sans fin, de labyrinthes d'une difficulté croissante. Au fait, pendant que j'y pense, la solution à la question posée dans le test de Disney sur Nintendo est la C.

Dans n'importe quel labyrinthe, vous composerez, au fur et à mesure de votre progression, une carte des lieux. Inutile de dire que cette carte vous facilitera grandement la vie.

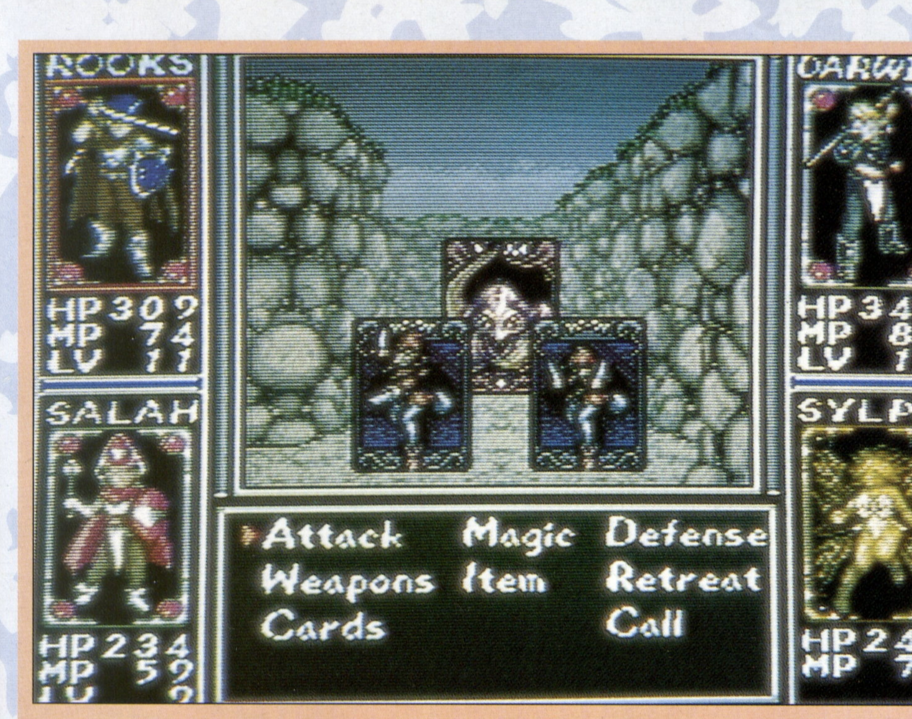




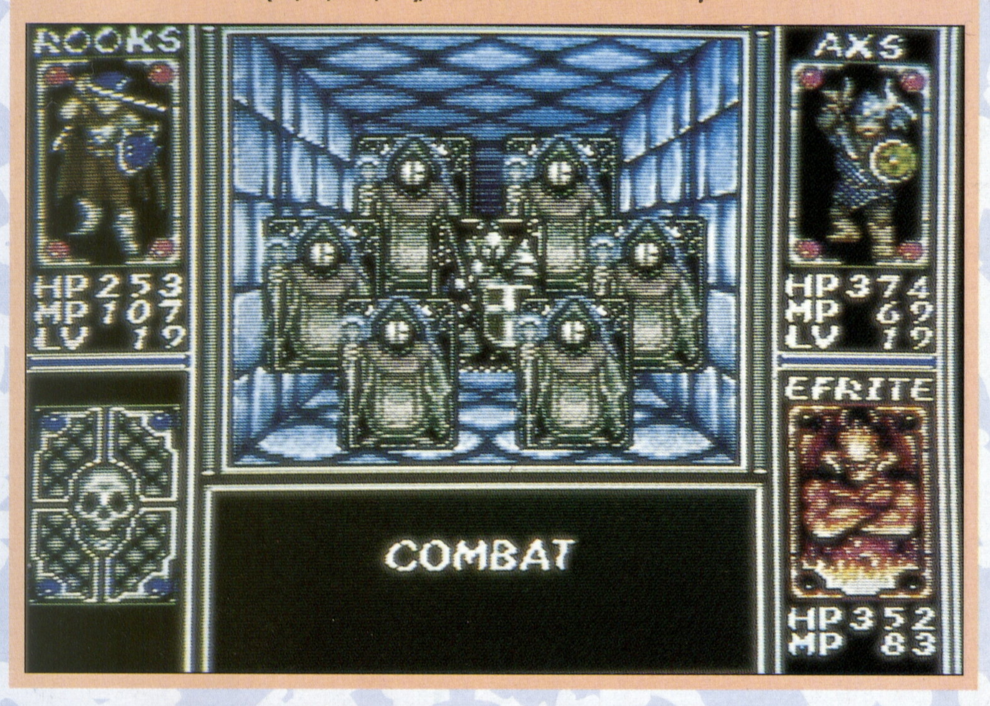








Des combats, encore des combats... vous voyez la suite! Un bon point pourtant, les possibilités restent étendues. Attaque, défense, retraite, magie, cartes de magie, invocation de démon (feu, air, terre, eau), choix d'une arme ou encore d'un objet.





- SEUL ET UNIQUE DANS SON GENRE (EN ANGLAIS).
- PRÉSENTE UN MINIMUM D'INTERACTION.



- DES COMBATS À N'EN PLUS FINIR.
- DESIGN DES MONSTRES HIDEUX.
- ASSEZ FACILE.



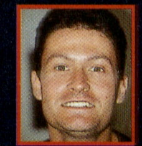


Les labyrinthes n'auront pas pour seule place les grottes ou les donjons, mais aussi les forêts. Seule véritable différence, hormis les rencontres, le scrolling des nuages qui défilent (bien rapidement ! on se croirait à Indianapolis !).



Des couloirs, encore des couloirs, toujours des couloirs... Bien sûr, le tout est en 3D, mais hélas plutôt mal animé. Un jeu d'aventure (et que l'on arrête une bonne fois pour toutes d'appeler ce genre de jeu des jeux de rôle!) en anglais, la Super NES n'en avait guère. Pour établir un rapide comparatif, Arcana est à Final Phantasy II ce que Shinning in the Darkness est à Phantasy Star III sur Megadrive. On peut se lasser de cette succession de couloirs au long desquels des monstres surgissent sans cesse. Hormis l'aspect un peu rébarbatif dû à la profusion de combats, le jeu en lui-même est attachant, voire passionnant si l'on accroche au scénario.

TSR



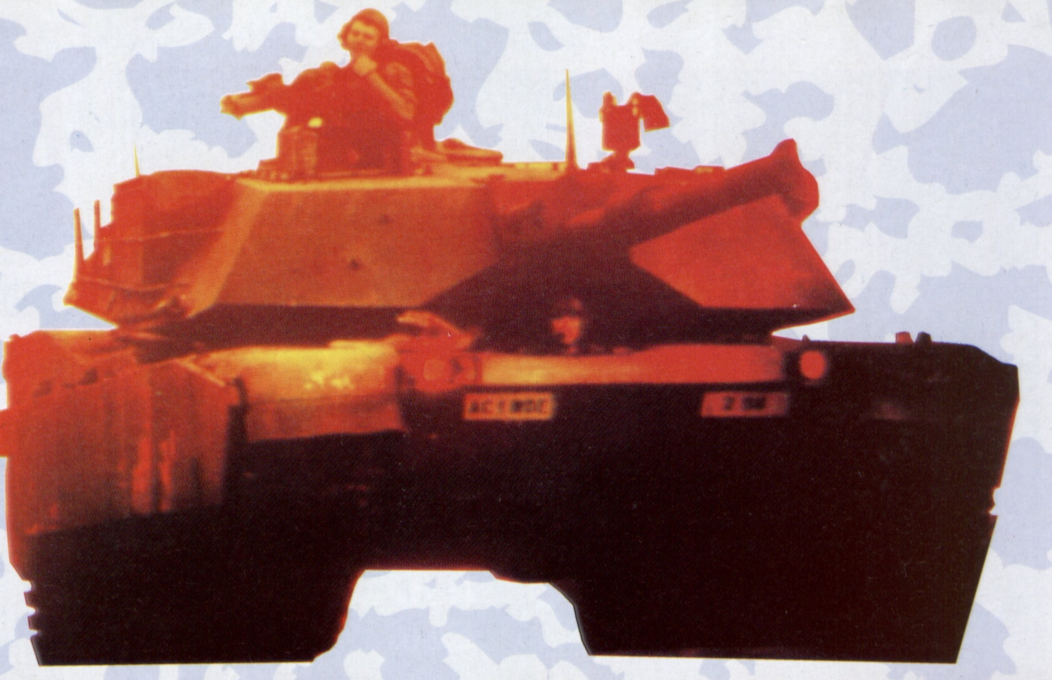
Enfin, un jeu de rôle à se mettre sous la dent sur Super Famicom! A la façon d'un Shining in the Darkness sur Megadrive, vous jouez à un jeu de rôle aux graphismes 3D lors des passages intérieurs (ce qui est le plus souvent le cas) et aux vues plus générales en ce qui concerne les extérieurs. Le tout est décevant graphiquement (je ne parle même pas de l'animation); mais on ne se formalise pas d'entrée, on joue avant de conclure trop hâtivement. Mais rapidement, on se rend compte qu'il s'agit toujours des mêmes actions sans grandes originalités. Pas d'énigmes compliquées ou passionnantes comme on est en droit d'attendre dans ce genre de jeu. Les combats et les ennemis sont ridicules. Bref, un jeu qui fait patienter sur Super Famicom (ce n'est quand même pas une horreur!) mais pas plus.

OLIVIER

EDITEUR : HAI
GENRE : AVENTURE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 19
SON : 12
TOTAL : 73%

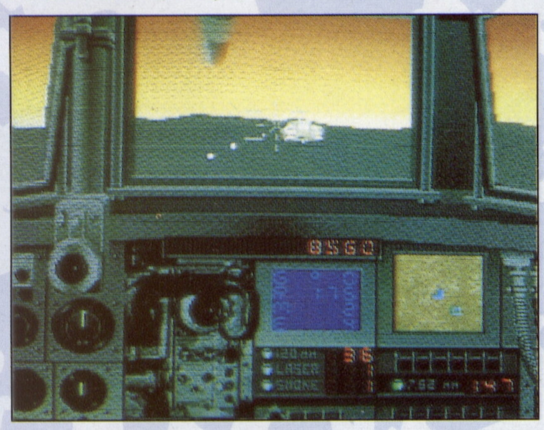




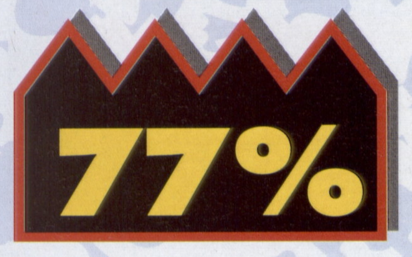
LA GUERRE DU GOLFE EN DIRECT !

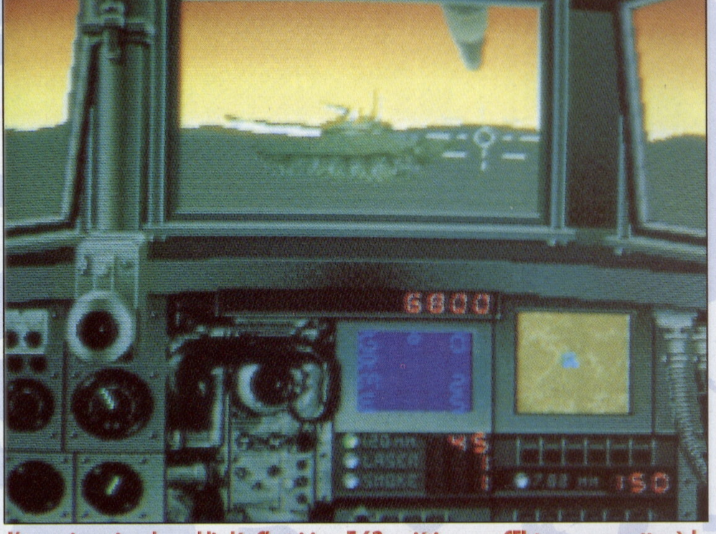
SUPER BATT

Un peu d'histoire. Le 2 août 1990, l'armée irakienne, sous la direction du tristement célèbre Saddam Hussein, envahissait le Koweit, insignifiant pays par la taille, mais poids économique non négligeable. Après bien des discussions, douze résolutions de l'ONU, et deux ou trois phrases de Perez de Cuellar qui resteront dans l'Histoire, les USA, sous l'égide de l'ONU, lancent l'opération "Tempêtes du Désert", nous sommes alors le 17 janvier 1991. Avec Battletank, rejoignez les troupes du général Norman Schwarzkopf. La stratégie américaine est essentiellement basée autour des incessants raids aériens qui, chaque jour, laissent tomber sur les troupes irakiennes des milliers de bombes. Mais il faut aussi savoir prendre le contrôle de certains points névralgiques qui se trouvent au sol. Aux commandes de votre M1A1 Abrams Battletank, le top du top dans le domaine du char blindé, vous infiltrerez les lignes ennemies, détruirez les blindés adverses, ainsi que leurs campements, mais surtout, vous devrez localiser et réduire en cendres les SCUD Launchers, traduisez lance-missiles SCUD. SCUD, en ce seul mot tient toute la stratégie, et le principal atout de l'armée irakienne. A vous d'acquérir la suprématie militaire terrestre, le domaine aérien est déjà aux mains de l'ONU.



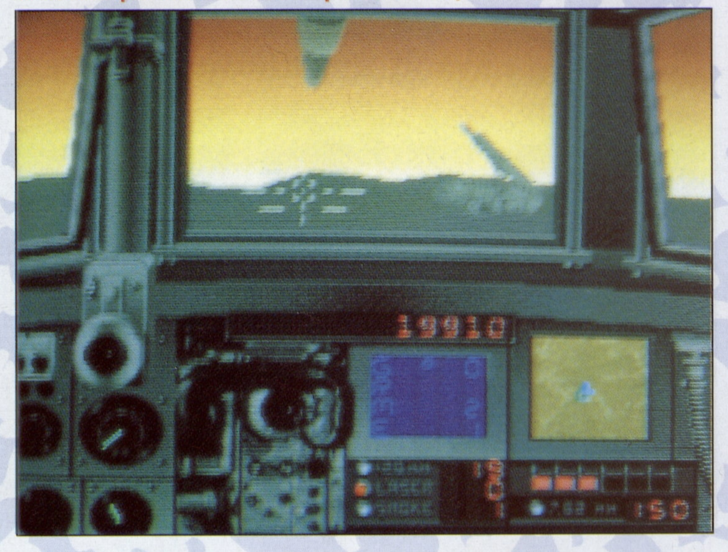
Un coup d'oeil sur la carte pour repérer la prochaine victime. L'un des défauts du jeu vous permet de passer à droite de l'écran, pour repasser à gauche. Vous pouvez faire la même chose de bas en haut, et vice et versa. Bien pratique pour économiser le carburant qui est en quantité limitée, ce détail nuit aussi sensiblement au réalisme.

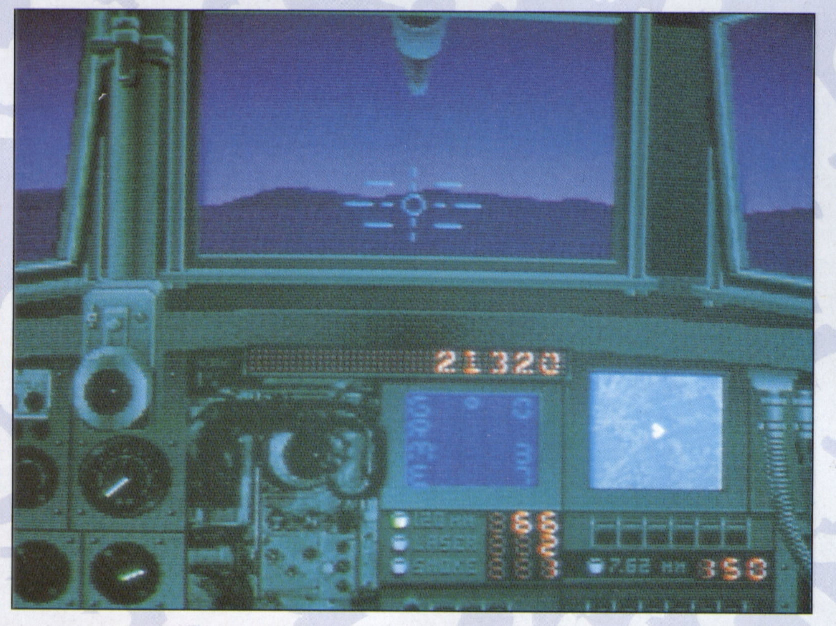




L'ennemi aussi roule en blindé. C'est ici un T.62 soviétique, ou CElste pour ce mettre à la page. Faites lui donc une démonstration de votre arsenal. Obus de 120mm, tir à la mitrailleuse 7.62, écran de fumée, et, le must dans le domaine de la destruction et de la mort rapide, le missile à guidage laser, qui ne manque jamais sa cible!

En voilà un! Tous dessus! C'est un lance-missiles SCUD. Pas de danger, lui ne bouge pas. Il ne tire même pas! Positionnez-vous tranquillement devant, et allumez!





De nuit comme de jour, vous devrez mener votre mission, pas de répit pour un soldat tel que vous. La visibilité est, bien sûr, moins bonne de nuit (on ne l'aurait pas deviné!), mais la difficulté n'est pourtant pas accrue. Hormis les couleurs à l'écran, rien ne change.

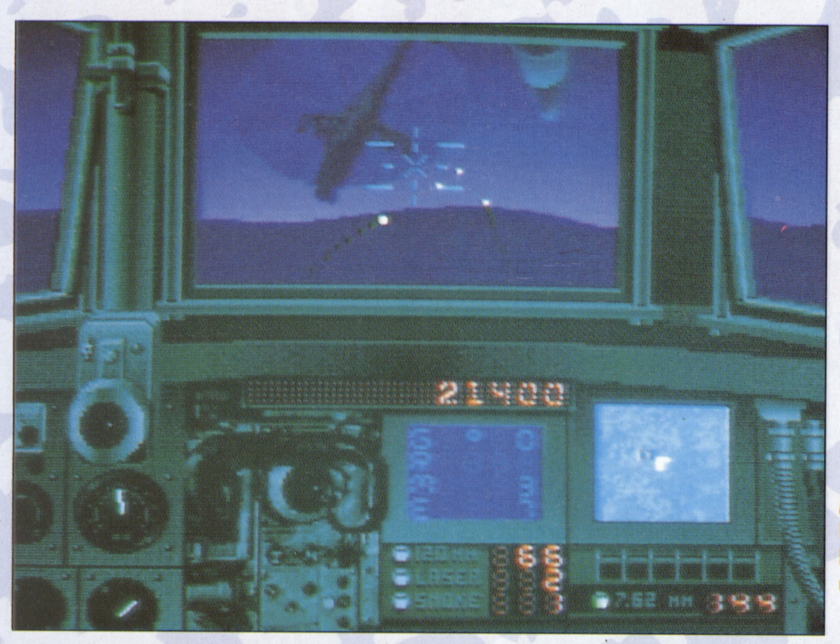


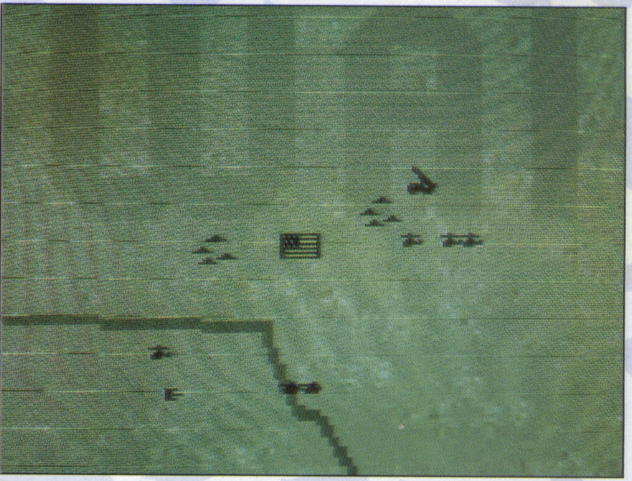
- UN RÉALISME SONORE PARTICULIEREMENT RÉUSSI.
- UN BONNE ANIMATION ET DE BONS GRAPHISMES.



- IL N'Y A QU'UNE SEULE CAMPAGNE.
- ON NE PEUT PAS JOUER LES MISSIONS SÉPARÉMENT.
- LE JEU MANQUE SINGULIEREMENT DE VARIÉTÉ.
- UNE OPTION DE CODES OU DE SAUVEGARDE AURAIT ÉTÉ LA BIENVENUE.

LETANK





La nuit approche, alors que vous terminez cette bataille. Le dégradé du ciel est douteux, mais vous êtes un soldat, pas un poète, alors on s'en moque.



Même les hélicoptères s'en mêlent. Une bonne rafale de mitrailleuse lourde et il s'écrasera lourdement sur un sol aussi dur qu'inhospitalier.



Cette première simulation de tank sur SN est... intéressante. Le pad de la console permet une bonne prise en main du jeu, même si l'on s'embrouille, au début, assez facilement. Cependant, premier reproche: il n'y a aucune variation de terrain. C'est vrai, ça a beau être le désert, on peut supposer y trouver des dunes! Second reproche: les ennemis, au nombre de trois, font piètre figure. Davantage de variété aurait été beaucoup plus stimulant. Enfin, l'intérêt des missions proposées est plus que discutable. Techniquement douteux (les soi-disant graphismes superbes sont rares à l'écran), il manque en outre à Battle Tank ce petit "plus" qui rend un jeu passionnant.

T.S.R.



Deux ans après, on reparle encore de la Guerre du Golfe et, après tout, lorsqu'on en parle dans un jeu comme Battle Tank, c'est plutôt bon signe car ce titre d'Absolute est génial. Dans votre blindé, vous devrez effectuer plusieurs types de missions qui vous emmèneront dans les déserts du Golfe Persique. Chaque mission vous donnera un nouvel objectif. La réalisation est excellente et certains des graphismes digitalisés vous pètent littéralement à la gueule lorsqu'ils apparaissent à l'écran. Si, dans son déroulement, Super Battle Tank est agréable, il est par contre impossible de sauver une partie en cours. Pour un jeu de cette ampleur, c'est une véritable hérésie. J'en suis même à me demander si les auteurs n'étaient pas bourrés comme des fous tout au long de sa programmation; un truc comme ça, c'est carrément dingue.

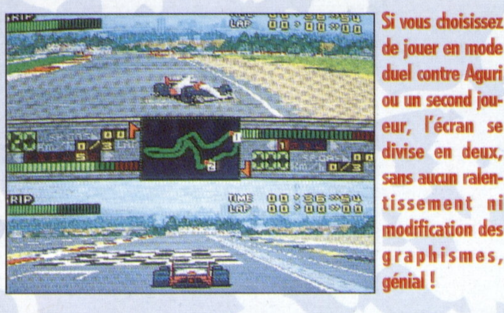
J'm DESTROY



EDITEUR :
ABSOLUTE ENTERTAINMENT
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
GENRE :
SIMULATION DE TANK
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 77%





Si vous choisissez de jouer en mode duel contre Aguri ou un second joueur, l'écran se divise en deux, sans aucun ralentissement ni modification des graphismes, génial !



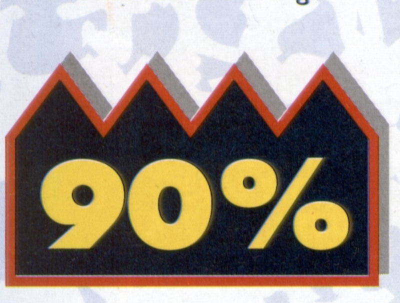


MY NAME IS SUZUKI, JAMES SUZUKI !

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

Aguri est un champion très populaire au Japon, on ne s'étonne donc pas qu'il ait prêté son nom pour cette simulation de Formule 1 sur Super Famicom. D'autant qu'il intervient plusieurs fois dans le jeu et je ne parle pas des images digitalisées du pilote nippon! Vous pouvez, en effet, jouer son rôle dans un championnat se déroulant dans 18 pays, ou encore choisir de vous opposer à lui en un duel de titan. Dans ce dernier cas, l'écran se sépare en deux et montre ce que voient les deux pilotes du circuit (vous et Aguri ou vous contre un deuxième joueur). Le but est alors de se combattre sur la piste pour arriver le premier. On visualise les deux positions sur un circuit en miniature, sur un écran de contrôle. Il est possible de choisir la couleur de son bolide, de monter complètement la mécanique en choisissant les éléments, de configurer le paddle, de choisir les nombres de tours, le temps qu'il va faire, etc... Les vitesses se passent manuellement pour plus de réalisme. A vous de foncer et de rencontrer Aguri.

Ça vous dit un moteur qui pète les flammes comme celui de la voiture d'Aguri? Je peux vous assurer qu'avec des flammes comme celles-ci qui sortent de votre pot d'échappement, vous ferez tomber toutes les nanas du coin pour un petit tour à grande vitesse! Et puis, les autres voitures pourront s'accrocher pour vous doubler!





Tous les renseignements utiles apparaissent à l'écran. Vous visualisez votre position et celle du second pilote (dans le cas du duel). Les temps des tours et votre chrono actuel sont en haut à droite. En bas, on trouve la vitesse, le nombre de tours restant ainsi que l'indicateur du boîtier de vitesse.



Une petite flèche apparaît pour vous avertir de l'arrivée proche d'un tournant. Remarquez, vous pourriez vous en passer car vous visualisez à tout moment votre position sur le circuit, grâce à l'écran de contrôle.

- UN NOMBRE IMPRESSIONNANT D'OPTIONS.
- DES ÉPREUVES DIFFÉRENTES DANS UNE MEME CARTOUCHE: COMPÉTITION HABITUELLE AVEC UNE VINGTAINE DE VOITURES OU DUEL AVEC DEUX ÉCRANS.
- UNE ANIMATION EXCELLENTE.



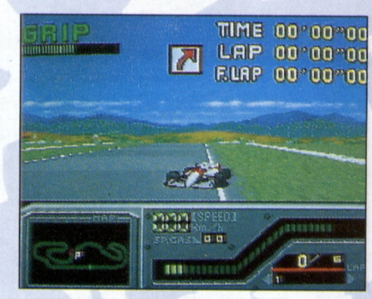
- UN MANQUE DE RÉALISME POUR LES SORTIES DE ROUTES, LES ACCIDENTS ET L'ADHÉRENCE.

FACE A FACE :
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING CONTRE TOP RACER

Disons le: le principal intérêt d'Aguri Suzuki réside dans la possibilité de réaliser des duels à deux joueurs avec l'écran qui se divise en deux même s'il s'agit quand même d'une simulation de course de Formule 1 classique avec championnat et tout le folklore! On peut donc le comparer à Top Racer qui propose aussi une course poursuite entre deux voitures. Ce dernier est nettement moins axé sur la simulation et mise tout sur l'action avec des graphismes et des animations très arcades. Une différence réside aussi dans le fait que dans top racer, il y a d'autres voitures sur la route pendant le duel, alors que la piste est vide de voitures autres que les deux F1 dans Aguri Suzuki. Si vous recherchez la simulation, jouez plutôt à Aguri Suzuki qui est beaucoup plus complet alors que Top Racer est davantage branché arcade (le genre, je passe à fond dans un tournant sans déraper du tout!).



Aguri Suzuki ne gère pas assez bien les accidents puisque ceux-ci n'arrivent que très rarement. Un petit manque de réalisme qui permettra à certains rigolos de frimer et foncer comme c'est le cas ici!

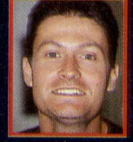


Attention aux têtes à queues qui arrivent lorsque vous poussez votre bolide trop loin! Il faut doser ses passages de vitesse et ralentir lors des tournants. Sinon, c'est le dérapage incontrôlé et la sortie de piste fatale!



Avec F1 Exhaust Heat, qui n'était pas vraiment une course de Formule Un, mais plutôt un remix de F-Zero, Super Driving devient la course référence en matière de Formule Un sur Super Fam. Très proche de la version d'Arcade de Final Lap, Aguri Suzuki Super Driving réussit l'amalgame pratiquement parfait entre la situation et le jeu d'arcade. Au départ, pour être compétitif, il faut parfaitement bien doser les différents facteurs qui rentreront en ligne de compte pour la suite des événements. Après avoir déterminé ces paramètres, la course commence et l'action aussi. Ici, tout va très vite, le scrolling speed à donf et l'adrénaline commence à monter. Assez riche graphiquement parlant, parfaitement maniable et remarquablement animé, Super Driving peut aussi se jouer à deux en même temps. Un titre comme je les aime.

J'm DESTROY



D'après moi, Aguri Suzuki est la première simulation de Formule 1 sur Super Famicom. Oh là! Ne hurlez pas en me parlant de F1 Exhaust Heat, je ne suis pas sourd et surtout, je connais un peu la Super Famicom si vous voulez! F1 Exhaust Heat n'est pour moi qu'une curiosité technique, géniale certes, mais manquant sérieusement de fondement ludique. Aguri arrive donc à point nommé pour nous proposer l'équivalent d'un F1 Monaco Grand Prix sur Megadrive, c'est-à-dire la réelle simulation de F1 comme on a toujours aimé, en arcade ou sur console. Les graphismes sont superbes, l'animation géniale (même à deux écrans) et les options hyper nombreuses. Le fait de pouvoir jouer en championnat contre d'autres F1 sur 20 circuits et de pouvoir aussi courir en duel avec un écran divisé en deux, font de ce jeu un petit bijou malgré quelques limitations comme le réalisme des accidents ou des dérapages.

OLIVIER

EDITEUR : LOZC
GENRE : SIMULATION DE F1
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUS : SAUVEGARDES
NOMBRE DE NIVEAUX : 18 CIRCUITS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 90%



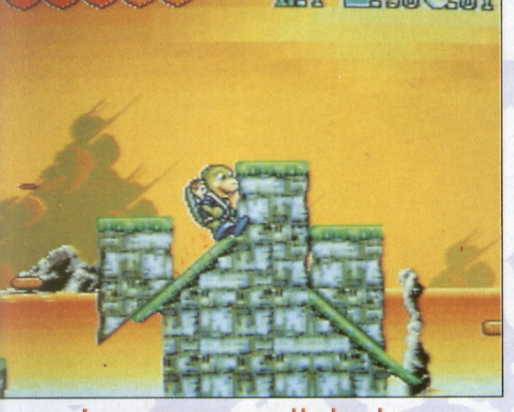
DIN

QUI A APPUYÉ SUR LE BOUTON?

Voilà ce qui arrive quand vous jouez avec les affaires de votre père qui est un grand chercheur scientifique: vous vous retrouvez rapetissé et envoyé dans un lointain passé, imaginaire qui plus est! Il faut dire que votre père n'est pas n'importe quel chercheur, il est complètement barge et agréé savant fou! Il fait des recherches sur les univers parallèles et les voyages dans le temps. De plus, quand il veut se changer les idées, il essaye de réduire les objets en miniature, fun! Alors vous voilà victime des recherches folles et mélangées du papa dégenté. Vous êtes Timmy, et votre soeur Jamie se retrouve dans la même galère, normal: elle vous suit partout! Réduit à l'état de petit microbe (déjà que vous n'étiez pas bien grand!), vous sympathisez avec un petit dinosaure vivant dans l'univers dans lequel vous avez été projeté. Vous allez traverser six niveaux, d'un univers aussi fou qu'avait pu l'imaginer votre père, dans l'espoir de retrouver la sortie vers une vie normale. Votre soeur peut vous accompagner en mode deux joueurs (pas simultanément mais en alternance). Les pièges sont légion et quelques actions vous demanderont de réfléchir un peu, si votre cerveau réduit le peut encore! Vous montez votre dinosaure la plupart du temps (il peut en effet donner des coups de poings puissants) mais pouvez, aussi, vous désolidariser de lui pour réussir à passer certains pièges fleurant bon le casse-tête! A vous de jouer...



A la fin de chaque sous-niveau il y a une ou deux portes.
L'une mène au sous-niveau suivant, l'autre à un autre niveau ou un bonus-stage. Il y a plusieurs chemins possibles grâce à ces portes.



Lorsque vous passez sur un bloc de verdure, celui-ci se dérobe sous vos pieds et glisse vers les profondeurs. Il faut réagir rapidement.



Un des nombreux bonus-stage qui vous fera réussir une bonne récolte d'oeufs magiques.



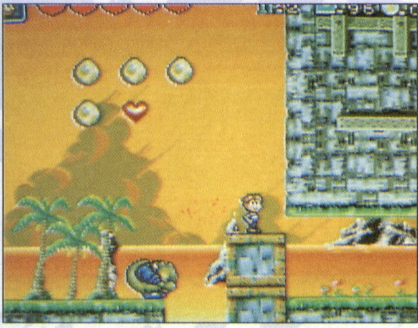


UN PASSAGE DIFFICILE AVEC DINO

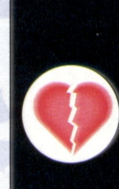
A : Arrivé à la plate-forme située au milieu à gauche, vous ne pouvez sauter jusqu'à la passerelle jaune en haut à droite. Le dinosaure ne peut y accéder.

B: Il faut vous désolidariser de Dino. Vous arriverez alors (vous êtes Timmy) à sauter sur cette passerelle qui va basculer et se transformer en escalier. Il faudra rejoindre Dino et repartir en passant sur l'escalier. Facile!

OSAURS



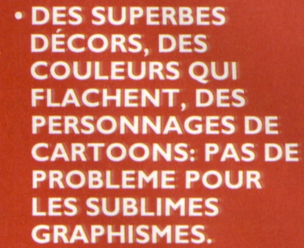
Un autre passage que seul Timmy peut ouvrir. Il pourra aussi sauter plus haut pour atteindre les items.



- UNE ANIMATION QUI RALENTIT PARFOIS, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES SCROLLINGS DIFFÉRENTIELS DU DÉCOR, TROP NOMBREUX.
- UNE FACILITÉ QUI ABOUTIT À UNE DURÉE DE VIE LIMITÉE.



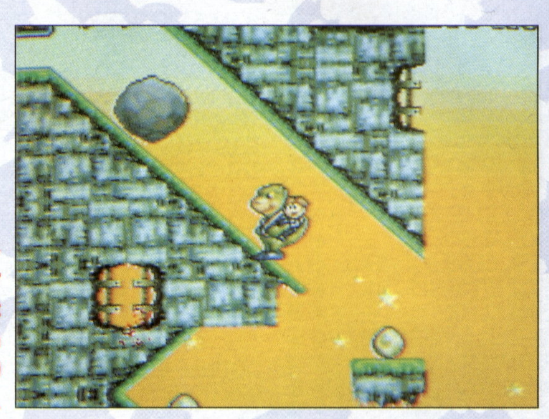
- DES SUPERBES DÉCORS, DES COULEURS QUI FLACHENT, DES PERSONNAGES DE CARTOONS: PAS DE PROBLEME POUR LES SUBLIMES GRAPHISMES.
- ON TROUVE UNE FOULE D'INNOVATIONS DANS LES PASSAGES DE PLATES-FORMES ET LES PIEGES.
- UNE QUANTITÉ DE WARP-ZONES ET DE BONUS-STAGE VOUS PERMETTANT DE GLANERDES ITEMS À GOGO.



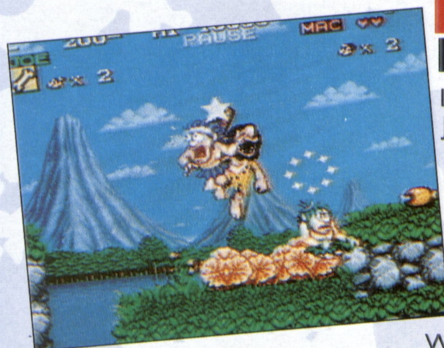


Lors de ce passage périlleux, il vous faut absolument éviter de vous faire happer par la gueule énorme des lézards. Ça fait gloup!

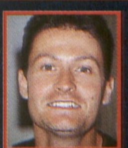
Si vous arrivez à éviter le gros rocher, vous pourrez récupérer les deux oeufs qui s'ajouteront à votre total indiqué en haut de l'écran à droite. Lorsque vous totalisez 100 de ces oeufs, vous gagnez une vie.



FACE A FACE
DINOSAURS CONTRE JOE AND MAC

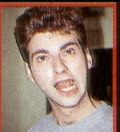


La comparaison semble un peu hasardeuse (bien que les deux jeux traitent de la vie des dinosaures) car Joe and Mac ne paraît pas pouvoir supporter une telle comparaison! Les deux jeux sont classés plates-formes avec combats mais Dino Wars est, de loin, bien plus intéressant. Joe et Mac est aussi beau graphiquement (bien que certains passages de Dino soient sublimes de dégradés et de finesse) mais un ton très en-dessous en ce qui concerne l'animation. C'est surtout le challenge qui place la barre plus haut dans Dino, avec des passages où la réflexion intervient (avec le passage du dinosaure au garçon). On y trouve des pièges originaux et pleins d'idées géniales. Dans Joe et Mac, on fonce et c'est tout!; malgré le nombre plus important de niveaux dans ce dernier, on finit facilement et les boss sont ridicules. Dans Dino, la progression n'est pas forcément linéaire et la difficulté, sans être terrible, est mieux dosée. Dino Wars enfonce Joe et Mac, paf!



Je me réjouis lorsque je peux jouer à ce genre de petit délice sur Super Famicom! Dinosaurs n'est pas un jeu superstar annoncé depuis deux ans, mais constitue une petite merveille de jeu de plates-formes. Certes, le jeu est un peu facile et, à première vue, davantage destiné à un public jeune, mais il a le mérite de sortir de l'ordinaire de ce genre qui prône souvent l'action brute. Ici, certains passages demandent de réfléchir et de réaliser des actions dans un ordre bien précis. Ceci est positivement accentué grâce au fait de pouvoir jouer en tant que Timmy ou en tant que Dino. Les graphismes sont somptueux et l'animation potable. Bref, un superbe jeu que je vous conseille.

OLIVIER



Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas une attirance particulière pour les dinosaures. Mais lorsqu'ils sont mis en scène et traités comme ils le sont par Irem, on se réjouit du résultat. Ce jeu de plates-formes vous conduira dans des endroits sournois et rigolos où jamais, de votre vie, vous n'êtes encore allés. Les graphismes, plein de couleurs, sont riches et donnent une ambiance hyper agréable à l'ensemble du jeu. Le fait de pouvoir se dissocier de sa monture pour affronter quelques passages dangereux dans le jeu, est également une trouvaille sympa qui ajoute un petit peu de piment au jeu. Toutefois, ne nous emballons pas trop vite, car Dinosaurs souffre tout de même d'un gros défaut, il est trop simple et trois heures de jeux suffisent pour en venir à bout. A réserver aux plus jeunes.

J'm DESTROY

EDITEUR : IREM
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 18
TOTAL : 84%

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 890F
CONSOLE +SONIC 990F
(version française)

LOGICIELS
boîte et notice en français

ABRAMS BATTLE TK.	395F
ALIEN STORM	395F
ALISIA DRAGOON	395F
BATMAN	449F
CALIFORNIA GAMES 2	475F
CENTURION	449F
CHUCK ROCK	449F
DAVID ROBINSON	449F
DECAP ATTACK	395F
DESERT STRIKE	495F
DONALD DUCK	449F
EUR. CLUB SOCCER	449F
F-22 INTERCEPTOR	449F
FANTASIA	419F
GHOULS'N GHOSTS	475F
GOLDEN AXE II	449F
GYNOUG	395F
JOE MONTANA 2	395F
JOHN MADDEN 92	449F
JORDAN VS BIRD	449F
KID CHAMELEON	395F
MARBLE MADNESS	449F
M.LEMIEUX HOCKEY	395F
MICKEY MOUSE	449F
MIGHT AND MAGIC	495F
MOONWALKER	395F
MYSTIC DEFENDER	395F
OLYMPIC GOLD	449F
PHANTASY STAR II	475F
PHANTASY STAR III	495F
PIT FIGHTER	475F
RINGS OF POWER	495F
ROAD RASH	449F
ROBOCOD	449F
SHINING &DARKNESS	475F
SHINOBI	449F
SONIC	449F
STARFLIGHT	495F
STREETS OF RAGE	449F
SUPER MONACO GP	449F
SUPER MONACO GP 2	495F
TAZMANIA	449F
TERMINATOR	449F
TOKI	395F
THE IMMORTAL	449F
THUNDERFORCE 3	475F
WONDERBOY V	475F
WRESTLE WAR	395F

PROMOTIONS

ALEX KIDD	215F
LAST BATTLE	215F
SPACE HARRIER II	215F
SUPER HANG ON	215F
THUNDERBLADE	215F
WORLD CUP ITALIA	215F

LOGICIELS IMPORTS

ALIEN 3	449F
AMERICAN GLADIAT.	549F
ARCH RIVALS	449F
ATOMIC RUNNER	449F
BATMAN 2	475F
BATTLE MASTER	475F
BREACH	N.C.
BULLS VS LAKERS	475F
CADASH	399F
CALIFORNIA GAMES	399F
CAPTAIN AMERICA	449F
CHASE H.Q.	449F
CHESSMASTER	399F
CHUCK ROCK	449F
CRUDE BUSTERS	449F
CYBERCOP	475F
DEATH DUEL	N.C.
DEVILISH	449F
DONALD DUCK	399F
DONJONS &DRAGONS	499F
DOUBLE DRAGON II	399F
DOUBLE DRAGON III	N.C.
DRAGONS FURY	449F
FERRARI G.P.	449F
FIGHTING MASTER	449F
GADGET TWINS	N.C.
GEMFIRE	N.C.
GODS	N.C.
GRAND SLAM (JAP)	449F
GREENDOG	399F
HOLYFIELD BOXING	449F
INDIANA JONES	449F
J. CAPRIATI TENNIS	449F
JORDAN VS BIRD	399F
KING SALOMON	449F
KRUSTY FUN HOUSE	449F
LAKERS VS CELTICS	419F
LEADER BOARD	449F
LEMMINGS	449F
MIDNIGHT RESIST.	399F
MISS PACMAN	399F
MLBPA BASEBALL	475F
M.U.S.H.A.	399F
MYSTICAL FIGHTER	449F
N.F.L.FOOTBALL	449F
N.H.L. HOCKEY	449F
OUT LANDER	N.C.
PACMANIA	399F
PIGSKIN FOOTBALL	N.C.
PIT FIGHTER	449F
POWER MONGER	449F
PREDATOR 2	449F
RAILROAD TYCOON	475F
RAMPART	449F
ROLLING THUNDER II	475F
R.B.I.4	449F
SENNA MONACO GP 2	449F
SHANGHAI 2	N.C.
SIDE POCKET	449F
SIMPSONS MUTANTS	449F
SLAUGHTER SPORT	499F
SLIME WORLD	449F

LOGICIELS IMPORTS

SMASH TV	449F
SORCERER KINGDOM	449F
SPLATTER HOUSE 2	449F
STAR ODYSSEY	N.C.
STEEL EMPIRE	449F
STRIDER 2	475F
SUPER HIGH IMPACT	N.C.
SUPER OFF ROAD	399F
TALESPIN	399F
TAZMANIA	399F
TECMO SOCCER 92	N.C.
TERMINATOR (PROMO)	399F
THUNDER FORCE III	399F
UNCHARTED WATERS	N.C.
WARRIOR OF ROME 2	499F
WARSONG	475F
WINTER CHALLENGE	399F
WWF WRESTLEMANIA	N.C.

PROMOS IMPORTS

BLOCK OUT	199F
CRACK DOWN	199F
JEWEL MASTER	199F
RAIDEN	249F
SHADOW OF BEAST	299F
SHINING &DARKNESS	299F
STRIDER	249F

MASTER SYSTEM

CONSOLE +1JEU 419F
CONSOLE+2JEUX 649F

LOGICIELS

ARCADE SMASH HIT	285F
ASTERIX	395F
CHAMPIONS OF EUR.	395F
CHUCK ROCK	369F
DONALD DUCK	395F
OLYMPIC GOLD	369F
OUT RUN EUROPA	369F
RAMPART	395F
SONIC	395F
SUPER MONACO GP 2	395F
WIMBLEDON	369F

PROMOTIONS

F-16 FIGHTER	199F
GANGSTER TOWN	149F
GHOULS'N GHOSTS	199F
PACMANIA	199F
PSYCHOFOX	199F
SHINOBI	199F
SUPER MONACO GP	199F
WORLD SOCCER	199F
WORLD CUP 90	199F
SPIDERMAN	199F

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE	990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4	1290F
SUPER NINTENDO+STR.FIGHTER 2	1490F
SUPER FAMICOM + 1 JEU	1690F
ADAPT.Fr/US/JAP	149F
-AVEC 1 JEU COMMANDE PROMO	99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY	549F
CASTLEVANIA IV	549F
FINAL FIGHT	589F
F-ZERO	449F
LEMMINGS	589F
PAPERBOY II	449F
R-TYPE	449F
RIVAL TURF	549F
SUPER MARIO 4	389F
SUPER SOCCER	449F
SUPER TENNIS	449F
UN-SQUADRON	589F
WRESTLEMANIA	589F

LOGICIELS IMPORTS

ACTRAISER (U.S.)	549F
AMAZING TENNIS	549F
AMERICAN GLADIAT.	549F
ARCANA	549F
AXELAY	549F
BATTLE BLAZE	495F
BATTLETOADS	549F
BART'S NIGHTMARE	549F
BEST OF THE BEST	549F
BLAZE ON	549F
BLUES BROTHERS	N.C.
BULLS VS LAKERS	495F
CALIFORNIA GAMES	495F
CHESSMASTER	549F
CONTRA III	549F
CYBERNATOR	549F
DEADLY MOVES	495F
DOUBLE DRAGON	590F
DRAGON WARRIOR IV	549F
DRAKKHEN	549F
DREAM T.V.	495F
DONJONS &DRAGONS	590F
DUNGEON MASTER	645F
EQUINOX	549F
EXTRA INNINGS	495F
F1 RACE	495F
F1 EXHAUSTHEAT	549F
FINAL FANTASY II	590F
FINAL FIGHT	495F
FINAL FIGHT GUY	549F
FOREMAN BOXING	495F
GHOULS'N GHOSTS	495F
GRADIUS III	475F
GUNFORCE	549F
HOOK	549F
HUNT FOR RED OCT.	495F
IMPERIUM	449F
JAMES BOND JR.	549F

LOGICIELS IMPORTS

JOE & MAC	475F
JOHN MADDEN 92	495F
KAWASAKI CHALL.	590F
KING OF MONSTERS	549F
LEMMINGS	495F
LETHAL WEAPON	549F
MAGIC SWORD	549F
MIGHT & MAGIC II	549F
MYSTICAL NINJA	549F
N.B.A. ALL STARS	549F
N.C.A.A. BASKET	475F
OUT OF THIS WORLD	549F
PEEBLE BEACH GOLF	549F
P.G.A. TOUR GOLF	495F
PHALANX	590F
PILOT WINGS	495F
PIT FIGHTER	495F
PRINCE OF PERSIA(J)	549F
RACE DRIVIN'	495F
RAIDEN	549F
RAMPART	495F
RANMA 1/2	590F
RIVAL TURF	549F
ROBOCOP III	549F
ROCKETEER	495F
ROGER CLEMENS	549F
ROMANCE KING. II	590F
SHADOWRUN	549F
SIM EARTH	549F
SMART BALL	495F
SMASH T.V.	495F
SOULBLADER	495F
SPIDERMAN vsX-MEN	549F
SPINDIZZI WORLD	495F
STAR WARS	N.C.
STREET FIGHTER II	649F
SUPER ADV. ISLAND	495F
SUPER BATTLETANK	495F
SUPER BOWLING	495F
SUPER GOAL	549F
SUPER N.B.A.	549F
SUPER SLAM DUNK	549F
THUNDER SPIRITS	495F
TINY TOONS	N.C.
TKO CHAMP.BOXING	549F
TOM ET JERRY	495F
TOP GEAR	495F
TORTUES NINJA IV	549F
TOXIC CRUSADERS	549F
WORLD LEAGUE SOC.	495F
WING COMMANDER	590F
WRESTLEMANIA	495F
ZELDA III	549F

VIDEO GAMES

NEO - GEO

CONSOLE +1JEU 2990F

LOGICIELS

ALPHA MISSION II	690F
ANDROSDUNOS	1290F
BASEBALL 2020	690F
BASEBALL STARS II	1490F
BURNING FIGHT	790F
CROSSED SWORD	990F
FATAL FURY	1490F
FOOTBALL FRENZY	1190F
GHOST PILOT	790F
KING OF MONSTERS	790F
KING OF MONSTER II	1490F
LAST RESORT	1490F
LEAGUE BOWLING	690F
MUTATION NATION	1490F
NAM 75	690F
NINJA COMBAT	790F
NINJA COMMANDO	1490F
PUZZLED	690F
RAGUY	690F
RIDING HERO	790F
ROBOT ARMY	1190F
SENGOKU	1290F
SOCCER BRAWL	1190F
TOP PLAYER GOLF	790F
TRASH RALLY	1490F

CONSOLE D'ARCADE

COMBO + 1 JEU 3250F

(ACCEPTE FORMAT JAMMA)

LOGICIELS

AIR BUSTER	1750F
CADASH	1750F
CASTLE OF DRAGON	1590F
DOUBLE DRAGON II	1250F
DOUBLE DRAGON III	1990F
EXCITING SOCCER	850F
E.D.F.	1750F
GRADIUS III	1990F
HELLFIRE	1590F
NINJA GAIDEN	1750F
R-TYPE II	1990F
RAMPART	1590F
SNOW BROTHERS	1990F
THUNDERFORCE	1990F
WONDER BOY III	1750F

GAME BOY

CONSOLE+TETRIS 690F

LOGICIELS

ATTACK KILLER TOM.	249F
ASTEROIDS	215F
BARBIE	249F
BART & JUGGERNAUT	249F
BATMAN RETURNS	249F
BATTLE TANK	249F
BIONIC COMMANDO	269F
BLASTER MAST. BOY	249F
BOXXLE II	249F
BURGER TIME	229F
CHESSMASTER 2000	249F
COOL WORLD	249F
CRASH DUMMIES	249F
DARKMAN	249F
DARKWING DUCK	269F
DAYS OF THUNDER	249F
DICK TRACY	249F
DOUBLE DRIBBLE	249F
DOUBLE DRAGON III	249F
DR.FRANKEN	269F
ELEVATOR ACTION	249F
FERRARI G.P.	249F
FIGHTING SIMULAT.	249F
FINAL FANTASY LEG.	299F
FINAL FANTASY LEG2	289F
FOREMAN BOXING	249F
GRADIUS III	249F
HAMMERIN HARRY	249F
HATRIS	249F
HIGH STAKES	249F
HIT THE ICE	249F
HOME ALONE II	289F
HOOK	249F
HUDSON HAWK	249F
JACK NIKLAUS GOLF	249F
JEEP JAMBOREE	269F
JOE & MAC	249F
KINGDOM CRUSADER	249F
KNIGHT QUEST	249F
LAZLO LEAP	249F
LETHAL WEAPON	249F
LITTLE MERMAID	269F
LOONEY TUNES	249F
MEGAMAN 2	249F
MINER 2049	249F
MISSILE COMMAND	215F
MOUSETRAP HOTEL	249F
NAIL'N SCALE	249F
N.B.A.CHALLENGE 2	249F
NINJA BOY II	249F
NINJA TARO	249F
OUT OF GAS	249F
PAPERBOY 2	249F
PACK 4 JEUX	249F
PIT FIGHTER	249F
Q-BERT	249F
RAP QUEST	269F
ROBOCOP II	249F
ROCKY AND BULL.	289F
ROGER CLEMENS	269F
ROLAND'S CURSE 2	269F
RUNES OF VIRTUE	299F
SNOW BROTHERS	249F
SPANKY QUEST	249F
SOCCER MANIA	249F
SPEEDBALL 2	269F
SPIDERMAN 2	269F
SPY VS SPY II	269F
STAR SAVER	215F
SUPER HUNCHBACK	249F
SUPER OFF ROAD	249F
SWAMP THING	269F
SWORD OF HOPE 2	299F
TALESPIN	289F
TERMINATOR 2	249F
TINY TOONS	249F
TOP GUN 2	269F
TORTUES NINJA 2	289F
TOM ET JERRY	249F
TOXIC CRUSADERS	269F
TRACK AND FIELD	269F
TRACK MEET	249F
TRAX	249F
TURN AND BURN	249F
VIKING CHILD	249F
W.W.F. 2	269F
YOSHI	215F
ZEN	269F

GAME GEAR

CONSOLE SEULE 990F

CONSOLE SONIC1290F

LOGICIELS

AERIAL ASSAULT	215F
ALIEN 3	329F
ALLEY WARS	249F
AYRTON SENNA G.P.	299F
BATMAN RETURNS	299F
CHASE H.Q.	269F
CHESSMASTER	249F
CHUCK ROCK	269F
CRYSTAL WARRIORS	329F
DAVID ROBINSON	299F
DEVILISH	249F
FOREMAN BOXING	269F
HUMANS	269F
INDIANA JONES	329F
JOE MONTANA	249F
LEADER BOARD	249F
LITTLE MERMAID	299F
MARBLE MADNESS	269F
NINJA GAIDEN	249F
OLYMPIC GOLD	269F
OUT RUN EUROPA	269F
PACMAN	269F
PAPERBOY	269F
PRINCE OF PERSIA	269F
PRO BASEBALL	299F
RAMPART	269F
SIMPSONS &MUTANT	299F
SMASH T.V.	299F
SPIDERMAN	329F
STRIDER 2	329F
SUPER KICK OFF	269F
SUPER MONACO GP	229F
TAZMANIA	299F
WIMBLEDON TENNIS	215F
WONDER BOY	199F
WONDER BOY III	269F

ACCESSOIRES

MEGADRIVE

ADAPT. CART. JAP.	99F
JOYSTICK PRO 2	129F
JOYSTICK PYTHON 3	169F
ARCADE POWER STICK	399F
REMOTE CONTROL	369F

NEO - GEO

MANETTE	449F
MEMORY CARD	199F

GAME BOY

TRANSFO GAME BOY	75F
BATTERY PACK	225F
LIGHT MASTER	129F
ETUI PROTECTEUR	99F

MASTER SYSTEM

ADAPT. MS / GG	199F
JOYSTICK PYTHON 1	129F
JOYSTICK MAVERICK 1	159F

NES

PROMOTIONS

FESTER QUEST	175F
GOLF	175F
METAL GEAR	175F
ROBOT WARRIOR	195F
RUSH'N ATTACK	175F
RYGAR	175F
SIMON'S QUEST	195F
SKATE OR DIE	195F
SOLAR JETMAN	195F
WIZARD & WARRIOR	195F
WRESTLEMANIA	175F

PROMOTIONS NEC

Nous consulter.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

VIDEO GAMES NANCY
GALERIE ST. SEBASTIEN
BOITE N°54 54000 NANCY
Tél: 83.35.49.33.

BON DE COMMANDE

NOM:..............................
PRENOM:..............................
ADRESSE:..............................
....
VILLE:..............................
CODE POSTAL:..............................
Tél:..............................

TITRES	PRIX
PORT logiciels 30F CONSOLE Portable 50F CONSOLE T.V. 100F Contre remboursement+35F	
TOTAL	

CONSOLES POSSEDEES

MEGADRIVE	☐	N.E.S.	☐
MASTER SYS.	☐	SUPER NES	☐
GAME GEAR	☐	GAME BOY	☐
NEO - GEO	☐	LYNX	☐
COMBO	☐	NEC	☐

METZ
CENTRE ST. JACQUES
NIVEAU BOUTIQUES
Tél:87.37.01.46.

NANCY
GALERIE ST. SEBASTIEN
1ER ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG
26 , RUE DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS
GALERIE DE L'ETAPE
1ER ETAGE
Tél:26.88.24.98.

NOUVEAU :

PARIS
ADRESSE PROVISOIRE
ESPACE VIDEO / MAG. FRIPOUILLE
194 , RUE D'ALESIA. 75014
Tél:45.45.33.74.

PROCHAINEMENT:

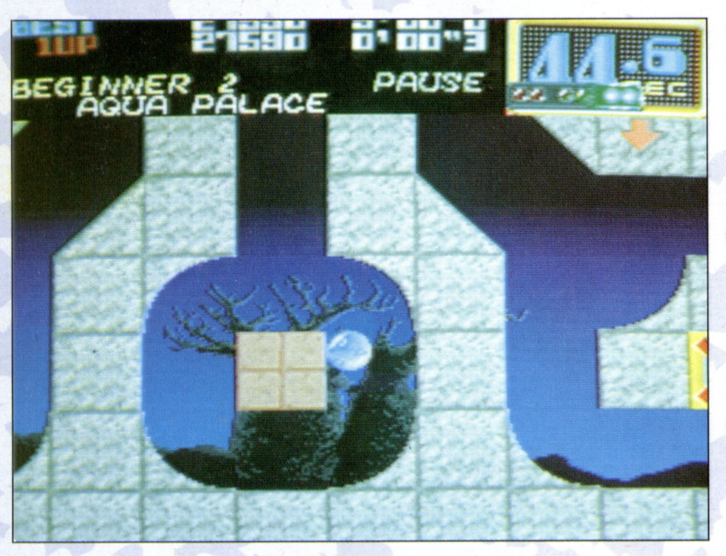
FORBACH
RUE NATIONALE



LE JEU QUI REND FOU COMME UN CHAMEAU !

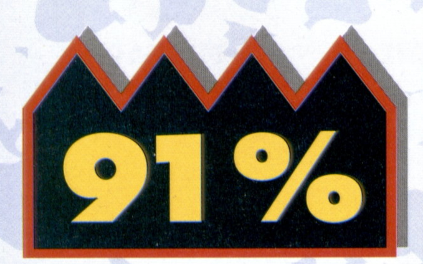


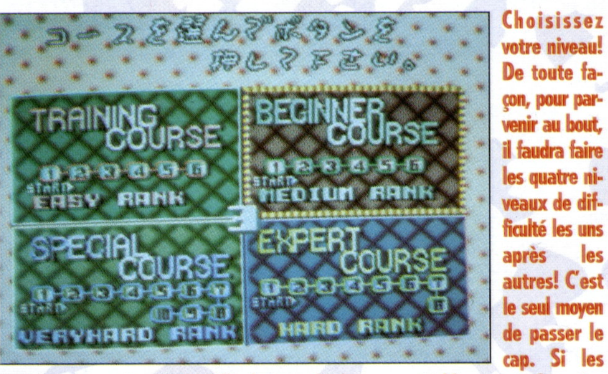
CAMELTRY



Rien encore de trop compliqué, nous ne sommes qu'au second niveau des débutants. L'astuce est ici de tourner le décor vers la gauche d'un coup sec. Je vous avais prévenu, ça tourne beaucoup. Aussi, ce jeu a-t-il été classé Y (pas X, j'ai bien dit Y). En d'autres termes, cela veut dire qu'il est expressément interdit de manger une choucroute, une paëla ou encore une fondue savoyarde avant de jouer, sous peine de... enfin... vous comprenez?!

Pourquoi nous parle-t-on de chameau dans le titre de ce jeu? C'est vrai, camel, en dehors d'une marque bien connue d'abrutissants, c'est aussi le chameau. Après une nuit de réflexion intense, 35 tasses de café, un tube d'aspirine, une sérieuse discussion avec Bob mon grille-pain et trois appels à SOS Anti-stress, j'en suis arrivé à la conclusion d'une inaltérable logique que, tenez-vous bien, il s'agit des petits lutins! Car eux seuls savent combien le chameau est tordu! Et comme ce jeu est on ne peut plus tordu, il a donc été qualifié de chameau! Entre nous, vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux où il faut faire tourner le décor en entier, pour faire progresser une petite balle? En sachant que sur la route de la dite petite balle, attend une tonne d'embûches! Des bumpers, des briques à briser, des bandes de terrain qui altèrent votre direction... Et en plus, ah! les bougres de petits lutins, le temps est limité! Et en touchant certains pièges, vous perdrez de précieuse secondes! Alors vous tenterez d'aller plus vite! Mais lorsque ça tourne de partout... Pffff! A devenir fou !





Choisissez votre niveau! De toute façon, pour parvenir au bout, il faudra faire les quatre niveaux de difficulté les uns après les autres! C'est le seul moyen de passer le cap. Si les trois premiers niveaux de difficulté sont facilement passables, on rigole moins dans les 8 ou 9èm stages du very hard. J'ai déjà commandé ma camisole de force... j'y retourne! Tayaut! Tayaut!

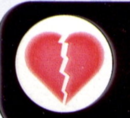
L'arrivée est en vue! Courage! Dommage que les flèches marquent la direction inverse. Oh, ça veut juste dire que vous n'êtes pas prêt de voir la fin du niveau. Rien de dramatique, de toute façon, ma camisole vient d'arriver alors...







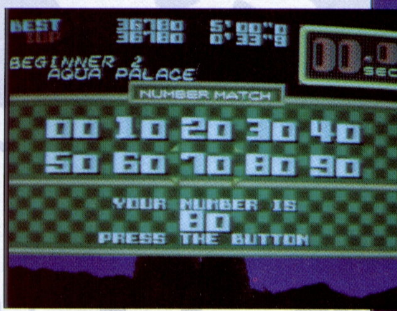
- UN CONCEPT ORIGINAL.
- UN DES RARES JEUX QUI PLAIT AUSSI AUX JOUEUSES.
- UNE ANIMATION PARFAITE.



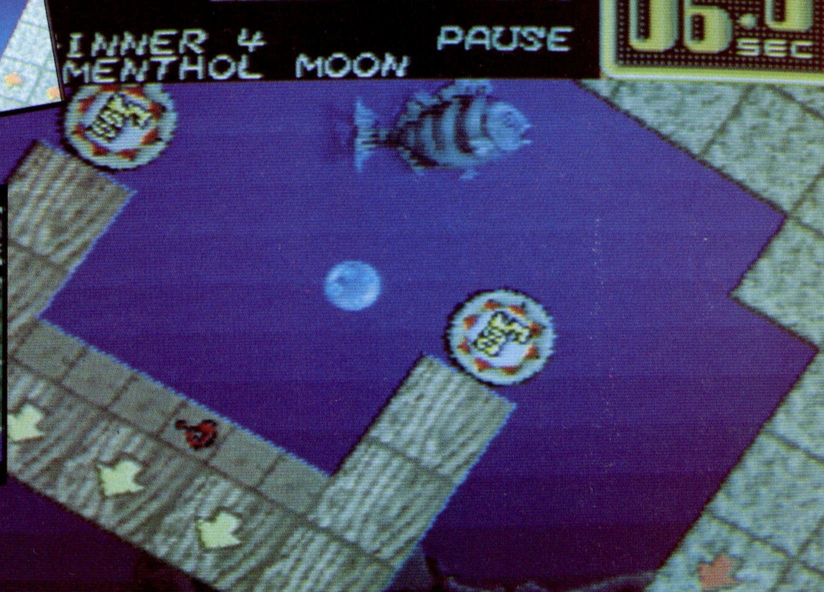
- PAS ASSEZ DUR?
- MANQUE DE VARIÉTÉ DANS LES PIEGES.

Lorsqu'un niveau vous aura posé suffisamment de problèmes pour que vous passiez en dessous de la barre des vingt secondes fatidiques, vous aurez l e droit de grappiller quelques secondes supplémentaires grâce à cet engin. Appuyez au bon moment et vous gagnerez un maximum de temps. De quoi repartir du bon pied.

Ouch! Ca fait mal, eh oui, moins deux secondes sur une minute, c'est un gouffre dans votre budget temps! Il y a aussi d'autres pièges qui enlèvent cinq secondes d'un seul coup! Il y a aussi des passages où les parois sont entièrement composées de ces vilains pièges! Difficile? Mais non, soyons juste, à peine infernal.



Juste un mot sur cette loterie qui vous permet d'avoir vingt secondes supplémentaires, lorsque vous avez perdu, si la chance est avec vous. Cette last chance est injuste, elle triche, elle est payée par la console qui en a assez de chauffer... car on ne gagne pratiquement jamais!

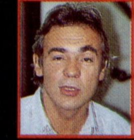


Voici les fameux bumpers! Je dis fameux parce qu'ils vous donnent 500 pts à chaque fois que vous les touchez, et qu'ils vous propulsent sur des pièges à moins deux secondes dans certains niveaux du very hard. En sachant que l'on y revient plusieurs fois, vous voyez les points, et les secondes!



Enfin de l'originalité! On commençait à étouffer à voir les toujours mêmes jeux sous des déguisements différents! Camel Try est très bon et étonnamment nouveau. L'animation, qui constitue la base de ce jeu, est parfaite et la maniabilité totale. Si les deux premiers niveaux de difficulté sont vraiment trop faciles, les choses se compliquent à la fin du niveau hard, pour devenir vraiment passionnantes en very hard. Il faut regretter que le nombre de niveaux soit si limité, car une fois les quelques véritables pièges maîtrisés, on passe les niveaux facilement. Cependant, on peut toujours y rejouer pour améliorer ses temps. Dommage que la cartouche ne sauvegarde pas les scores et les temps. A vos crayons!

TSR



J'avais beaucoup aimé ce jeu d'arcade de Taito lors de sa sortie dans les salles d'arcade et je m'étais dit, à l'époque, qu'il n'y aurait pas de conversion sur consoles, parce que cela poserait trop de problèmes techniques. Eh bien je m'étais trompé, car les capacités de la Super Famicom lui permettent de rendre les rotations d'écran sur lesquelles ce jeu est basé. C'est vraiment un plaisir, car Cameltry est un jeu particulièrement original, (ce qui est de plus en plus rare!). On s'éclate bien en faisant tourner le décor sur lui-même pour amener la bille jusqu'au but dans le temps le plus court, et même lorsque l'on a terminé tous les parcours, on y reviendra pour tenter d'améliorer son score. Si vous avez envie d'un jeu qui ne ressemble à aucun autre, ne cherchez pas plus loin.

AHL

EDITEUR : TAITO
GENRE : ADRESSE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 13
NOTE : 91%

SUPER FAMICOM

OBJECTIF NUMERO 1: RETROUVE VOTRE EPEE!
Ça y est ! Après quelques passages pas trop difficiles (c'est le premier niveau), vous retrouvez votre épée.

Vous allez pouvoir passer ce garde qui se trouve tout près du début du premier niveau. Peut-être l'avez-vous déjà rencontré alors que vous n'aviez pas d'armes: vous vous êtes fait tuer! Maintenant, en revenant sur vos pas, vous retrouvez ce soldat qui va passer un sale quart d'heure!

JE VEUX ETRE CALIFE A LA PLACE DU CALIFE

superstar joypad

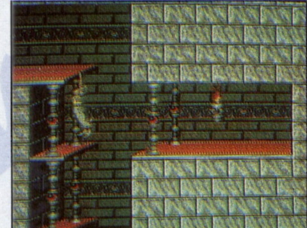
PRINCE OF

LES GESTES QUI SAUVENT!

Votre personnage peut effectuer plusieurs actions comme marcher, courir pour prendre son élan, avancer à tous petits pas, se baisser, sauter sur place et les deux mouvements vitaux: sauter au-dessus des précipices et s'accrocher, se pendre.



Le nombre de trous, douves et autres précipices aux fonds acérés de pics empoisonnés est effarant, un vrai gruyère! Votre personnage peut sauter mais il doit le faire, la plupart du temps, en prenant un élan sous peine de louper son saut. Méfiez-vous des dalles qui cèdent sous votre poids...



Lorsqu'une plate-forme est trop loin ou qu'il y a des situations périlleuses comme ce passage, le personnage peut se pendre et se lâcher ensuite. Cela lui permet, par exemple, de tomber de trop haut, ce qui fait perdre des points de vie.

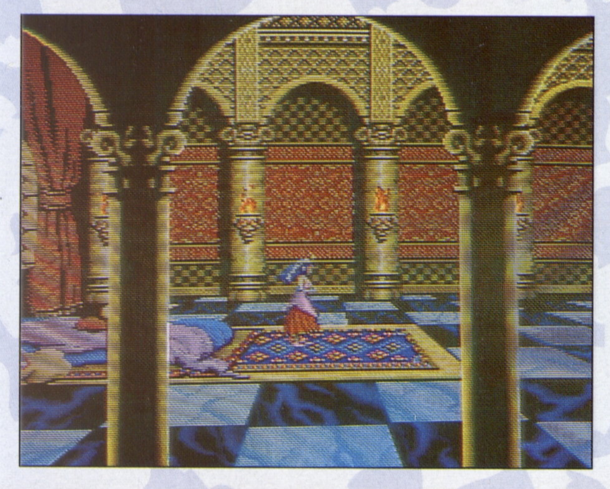


Il était une fois, dans les années 80, un programmeur répondant au nom de Jordan Mechner qui décida de créer un style de jeu bien à lui. A l'époque, ça marchait sur Apple 2 (pour ceux qui connaissent) et Karatéka, le nom du programme, eut un succès d'estime. Mais le petit programmeur décida d'aller plus loin dans le genre qu'il avait inventé, avec de l'aventure, des mouvements encore plus réalistes (à tel point qu'il filma son frère pour calquer ses mouvements dans le programme), de l'action et tout et tout! Prince of Persia était né (sur Atari et Amiga pour ceux qui connaissent aussi!). Depuis, le petit programmeur devenu grand, développe la suite sur PC alors que les versions consoles sortent chacune leur tour. Sur le CD rom NEC, on s'était émerveillé et c'est aujourd'hui au tour de la Super Famicom de posséder ce vaste jeu d'aventure/action qui n'a aucun équivalent en ce qui concerne le contenu ludique. Le scénario ne pète pas le feu mais a le mérite d'être présenté par une petite démo sympatoche! L'action se déroule dans un pays de Perse à l'époque des mille et une nuits. Le Roi du royaume s'étant absenté pour des raisons guerrières, c'est le Grand Vizir qui prend le pouvoir par intérim en attendant le retour du Roi. Comme notre homme est complètement avide de pouvoir (ça arrive) imbu de sa personne, il complote pour accéder définitivement au trône. Le seul moyen qu'il trouve est de demander la main de la fille du Roi. Comme le Roi n'est pas là, il la demande directement à la principale intéressée. Celle-ci refuse net, flairant l'arnaque et ne trouvant pas l'horrible Vizir à son goût. Ce dernier, dans une fureur de Grand Vizir, décide de forcer la princesse à l'épouser en la faisant enfermer dans son palais. Le choix est simple, elle a deux heures pour accepter ses avances; dans le cas contraire, zwip!, zigouillée la princesse! Parallèlement, un jeune soldat de la garde du Roi essaye de voler au secours de la Princesse sur qui il a des vues, mais qu'ont-ils tous? Le Vizir apprend la chose, fait attraper l'infortuné garçon (ne riez pas, ce mec qui n'a pas de chance, c'est vous!) et le fait jeter au fin fond de son donjon. Vous voilà désarmé et complètement paumé au fond d'un labyrinthe de couloirs et de salles sombres. Mais vous gardez le moral, vous savez qu'il vous reste deux heures pour vous sortir de là, aller délivrer la Princesse et buter le Vizir. Après, vous aurez droit au bisou, à la gloire, au mariage et tout le tralala! Mais avant, il va falloir bûcher dur, retrouver votre arme, éviter les pièges, ne pas vous perdre et ramasser des fioles régénérantes. Vous sentez-vous capable d'être le Prince de Perse?



L'INTRODUCTION

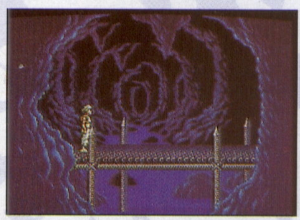
La séparation, la geôle de la princesse, et votre capture qui vous laissera quelques marques! Une sympathique introduction qui est de bonne augure pour la suite.

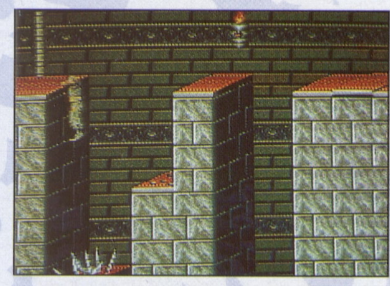




PERSIA

Un passage sans encombre mais bénéficiant de graphismes superbes: regardez moi ces dégradés de bleus donnant un effet de profondeur réaliste.



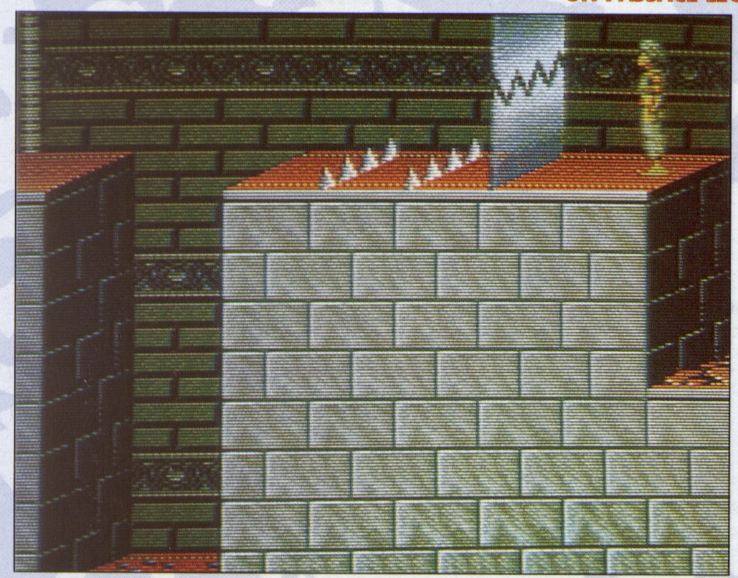


ATTENTION A VOS FIOLES! Un passage délicat: si vous tombez, primo l'altitude d'où vous tomberez sera fatale, secundo, des pics vous attendent en bas pour vous transformer en Big Bacon! Lorsque vous tombez d'une hauteur acceptable, vous ne perdez qu'un point de vie. Votre état de santé se compte en points de vie matérialisés en bas à gauche par des fioles remplies ou non. Une fiole remplie = 1 point de vie; lorsque les trois fioles sont vides, vous perdez une vie et retournez au début du niveau. Il ne s'agit, en fait, que d'une perte de temps car vous avez des vies illimitées. A remarquer aussi que vous pourrez augmenter votre barre de santé en récoltant des fioles et en les remplissant.

Les autres versions proposaient un challenge fixé à une heure exactement, c'est-à-dire qu'il fallait terminer tous les niveaux en moins de 60 minutes en temps réel. La version Super Famicom double la mise avec deux heures, cool! Vous pouvez à tout moment consulter le compte à rebours.



UN PASSAGE LEGEREMENT DELICAT!

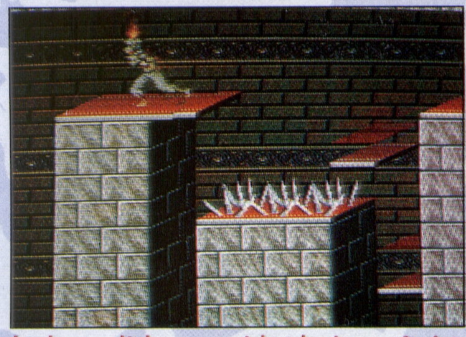


Grand moment de solitude humaine! Vous réfléchissez, vous hésitez. C'est compréhensible: les trois hachoirs se ferment alternativement sans cesse. Il vous faut sauter au bon moment pour éviter de vous faire couper en rondelles!

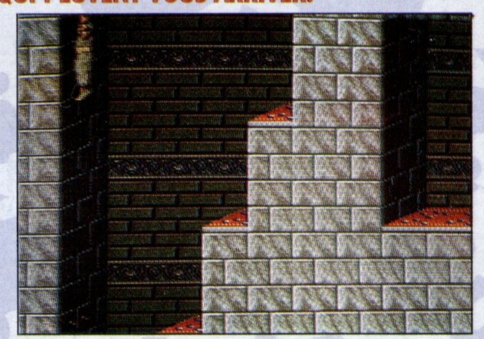


Voilà qui est fait! Mais vous aviez oublié un détail qui a son importance: lorsque vous sautez, il faut penser à l'endroit sur lequel vous atterrissez, en l'occurrence ici, le vide! Un dernier réflexe vous permet de vous accrocher au bord grâce au bouton X, sauvé!

LE GENRE DE CONTRETEMPS QUI PEUVENT VOUS ARRIVER!



Le sol peut se dérober sous vos pieds et des pics apparaître juste en dessous. La seule parade: dès que vous voyez les dalles trembler sous votre poids, déguerpir en vitesse en rebroussant chemin pour prendre votre élan ou foncer tout droit, de suite!

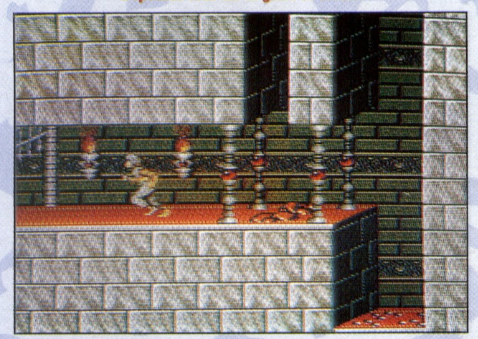


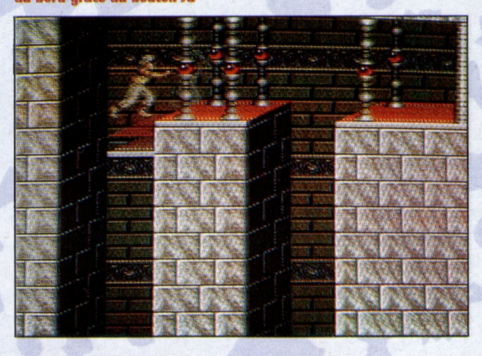
Vous voilà seul avec le vide!

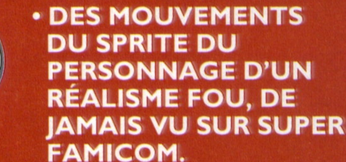
Encore une histoire de dalle qui se dérobe sous vos pieds! Ici, cela semble trop tard pour vous. Eh bien non!, pensez à vous accrocher au bord grâce au bouton X.



Dépêchez-vous car la grille se ferme.







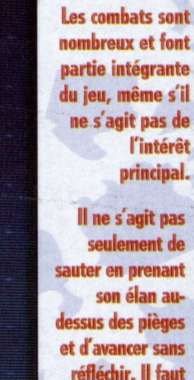
- UNE AMBIANCE SONORE ET GRAPHIQUE SANS ÉGAL, C'EST À PLEURER!
- UNE MANIABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- DES MOUVEMENTS DU SPRITE DU PERSONNAGE D'UN RÉALISME FOU, DE JAMAIS VU SUR SUPER FAMICOM.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.
- UN ASPECT AVENTURE QUI NE GACHE RIEN!



- ÇA VA PAS NON?



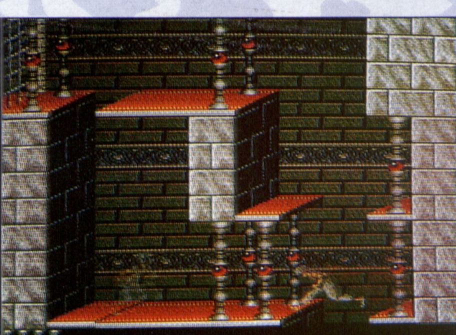
LA CONFRONTATION FINALE

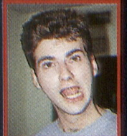


Les combats sont nombreux et font partie intégrante du jeu, même s'il ne s'agit pas de l'intérêt principal.



Il ne s'agit pas seulement de sauter en prenant son élan au-dessus des pièges et d'avancer sans réfléchir. Il faut aussi passer sur des dalles mobiles qui permettent d'ouvrir les grilles.





Une chose est sûre et certaine, la version de Prince Of Persia que nous avons là est l'une des meilleures qui soit. Non, rectification, la version que nous avons sur SFC est la meilleure, un point c'est tout. Si le scénario n'est pas d'un intérêt "gigantissime", le jeu, lui, est carrément brillant. Une fois que l'on est parti dans les salles du château à la recherche d'un passage secret, on ne peut plus se débarrasser du joystick et l'on continue à jouer jusqu'à plus soif. Si l'intérêt est de Prince Of Persia est superbe, la réalisation est également extraordinaire. Les mouvements des sprites sont limpides et les graphismes faramineux. D'une maniabilité, un petit poil étrange au départ, on s'y fait cependant très vite, Prince Of Persia est le meilleur jeu d'action/aventure de la Super Famicom.

J'm DESTROY



Décidément, les jeux Super Famicom sont grandioses ce mois-ci. Et comme vous pouvez maintenant tous y jouer grâce à l'adaptateur machin truc, vous n'allez pas vous priver de ce divin plaisir de jouer à la version Super Famicom de Prince Of Persia. Moi qui adorait ce jeu sur micro et sur le Cd rom NEC, je peux vous dire que je tombe de très haut à la vue de cette nouvelle version. Le challenge dure maintenant deux heures (paf!, une heure de plus dans la tête!) et les niveaux ont été allongés, étoffés, améliorés, chouchoutés, etc... Le principe reste toujours le même, c'est-à-dire génial mais les graphismes sont plus fouillés, plus beaux et je ne vous parle même pas de la bande sonore, elle tue! c'est donc, primo, l'ambiance qui est réaliste et génialement oppressante, puis secundo, la maniabilité et les mouvements du personnage qui frôlent le sublime! Comme le jeu est assez difficile mais qu'il comporte des mots de passe, vous ne pouvez qu'allez courir l'acheter.

OLIVIER



EDITEUR : NCS
GENRE : AVENTURE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : PASSWORDS

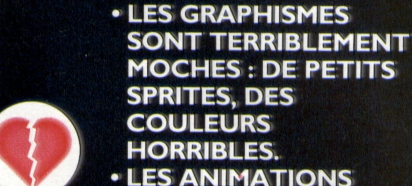
GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18
TOTAL : 95%

SUPER FAMICOM



NE T'APPROCHE PAS TROP OU JE TE CAPTURE TON VAISSEAU!

Et une conversion d'arcade, une! Un nouveau shoot-them-up débarque sur Super Famicom et le scénario est, une nouvelle fois, hyper profond! Nous sommes dans le futur et l'armée impériale fait régner la terreur sur Terre. De terribles et gigantesques robots constituent les armes principales de l'armée du gouvernement. Ils doivent, en fait, tout aux transformers de chez Dorothée puisqu'ils sont conduits par des humains tout petits, placés dans un cockpit se trouvant, en général, dans la tête du robot (vous savez où viser maintenant!). Vous êtes, une fois de plus, l'homme d'une situation désespérée et allez partir combattre les hordes de vaisseaux et cyborgs qui traînent autour de la Terre. Votre seul pouvoir, outre les pruneaux que vous tirez à tout va par salves violentes, réside en une arme qui vous permet de capturer des robots ennemis et de vous en servir comme nouveau vaisseau, un truc génial! Un shoot-them-up classique au scrolling horizontal.

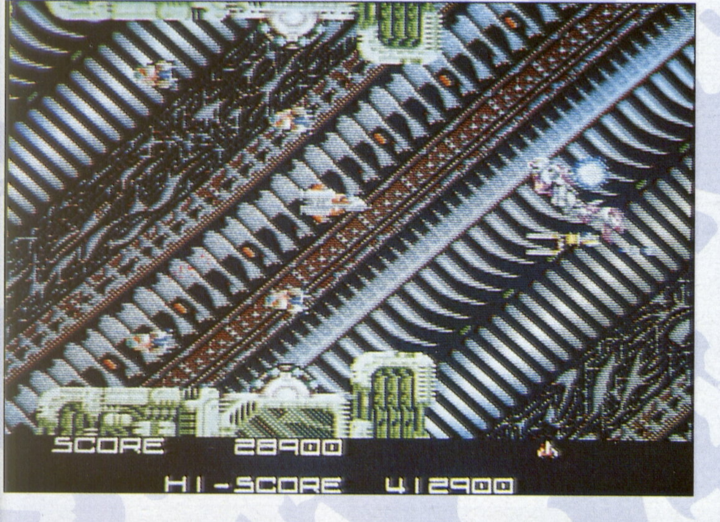


- LES GRAPHISMES SONT TERRIBLEMENT MOCHES : DE PETITS SPRITES, DES COULEURS HORRIBLES.
- LES ANIMATIONS DU SROLLING ET DES SPRITES SONT SACCADEES, UNE HORREUR !



- LA POSSIBILITÉ DE CAPTURER UN ROBOT ENNEMI POUR S'EN SERVIR COMME VAISSEAU.

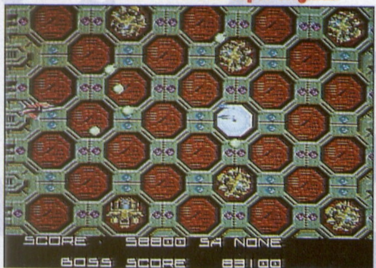
Vous prenez le robot juste en face, comme ça pour déconner et vous lui balancez un pruneau magique! Grâce à cela, il devient tout bleu et s'immobilise. Vous pouvez alors récupérer ce robot pour vous en servir comme vaisseau.

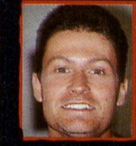




Les graphismes restent potables lors de certains passages mais le tout est quand même un peu fade.

Un boss de fin de niveau super original!





Grand amateur de shoot-them-up, je me suis jeté sur Blazeon lors de son arrivée à la rédaction et... je l'ai de suite jeté à la poubelle, direct!, paf! Comment oser sortir une pareille horreur sur Super Famicom alors que des Super Aleste et Axelay (bientôt!) sont le repas quotidien des mangeurs de shoot-them-up en ce moment? Pas de comparaison possible, Blazeon est moche, graphiquement, avec des sprites minuscules et colorés bizarrement (le vaisseau du joueur, au début, consiste en une petite merde bleue vif et rouge caca!). Comme le scrolling est saccadé à mort et que l'animation des sprites ralentit, que peut-on dire? "Au secours" peut-être! Seule la possibilité de capturer un vaisseau ennemi est originale dans cet immondice de choses déjà vues et revues. A éviter, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué!

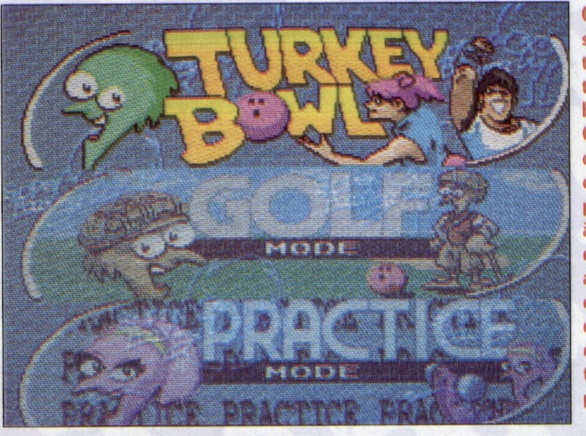
OLIVIER 

EDITEUR : ATLUS
GENRE : SHOOT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 55%

55%





Outre le mode Practice, deux possibilités vous sont proposées pour le calcul des points lors des tournois. Le mode Turkey Bowl consiste en un tournoi de bowling selon les règles du vrai bowling de club. Le mode Golf change uniquement dans la façon de comptabiliser les points, ceci se faisant à la manière d'une partie de golf avec des birdy, des pars et des nombres négatifs, selon que l'on utilise plus ou moins de coups pour faire tomber toutes les quilles. Un mode pour le moins original et intéressant.

STRIIIIIKE !

SUPER BOWL

Voilà, mon nom c'est John et je suis champion de bowling, entre autres! Je suis aussi bourreau des coeurs, patron d'un club de musculation et je travaille la nuit comme vigile dans un supermarché, yeah! Les filles, c'est simple: je les fait toutes craquer! J'ai un moyen infaillible pour cela, je joue comme un dieu au bowling! Et pourquoi je suis le Roi des clubs de bowling? Parce que j'ai une Super Famicom et que j'ai acheté la cartouche Super Bowling! Je peux ainsi m'entraîner comme un malade en lançant des défis à ma petite soeur (elle a deux ans, elle est nulle!) et à mon chien qui perd à chaque fois aussi! Grâce au mode Practice, je commence ma journée de super champion à m'entraîner comme un malade en créant moi-même les agencements de quilles, grâce à la possibilité d'éditer soi-même les groupes de quilles; On peut, par exemple, placer seulement deux quilles sur dix en les disposant le plus loin possible l'une de l'autre. Je lance ensuite un défi à trois de mes copains qui se prennent aussi pour des dieux de Super Bowling sur Famicom (ils sont testeurs de jeux vidéos!). On débute ainsi une partie à quatre et l'écran d'options nous permet de choisir si l'on veut un personnage blanc ou black, fille ou garçon. Moi, je prends toujours un mec car les filles sont nulles en bowling et encore plus nulles en jeux vidéos, ah que! Il faut ensuite sélectionner le poids de la boule (10 boules possibles de couleurs différentes). On choisit de jouer en gaucher ou en droitier, ainsi que le niveau de difficulté (moi, je pulvérise le level hard!) et la partie peut commencer. On se croirait dans un vrai club de bowling avec une vue en 3D de la piste et l'affichage des points. Le points sont comptés exactement comme dans la réalité avec dix manches. A vous de jouer, je vais me reposer car je viens de réaliser dix strikes d'affilé! Pour les touristes, le strike est un coup qui fait tomber toutes les quilles au premier lancer.

La page d'options vous permet de sélectionner un mec ou une nana, gaucher ou droitier ainsi que le poids de la boule.
Les personnages choisis apparaissent à l'écran avec un grand sourire!



Et c'est le strike assuré!

COMMENT REUSSIR UN STRIKE

Le joueur doit réaliser trois mouvements pour réussir un bon lancer. Une première jauge horizontale avec un curseur qui va et vient de gauche à droite simule l'action de viser. Si l'on presse le bouton B quand le curseur est au centre de la jauge, la boule file tout droit. Si le curseur est à droite, la boule va à droite, etc... Apparaît ensuite la jauge de force du lancer (sur le cliché). Plus les curseurs sont éloignés sur cette jauge lorsque vous appuyez sur le bouton B, plus la force est grande lors du tir. Pendant ces deux actions, vous pouvez placer votre personnage convenablement pour une trajectoire de rêve!



78%/84%



- UNE ANIMATION QUI EST CE QU'ELLE EST (CE N'EST PAS UN SHOOT-THEM-UP!) MAIS QUI AURAIT PU ETRE BIEN PLUS RAPIDE.
- UN THEME MUSICAL COMPLETEMENT STRESSANT À LA LONGUE!
- UNE DURÉE DE VIE FAIBLE POUR UN SEUL JOUEUR.

Selon un timing rigoureux, votre personnage vient de se placer et de réaliser les deux manipulations de visée et de force. La boule va être lancée.

LING



- DES GRAPHISMES COLORÉS ET UNE AMBIANCE TRES CARTOON AVEC DE PETITES ANIMATIONS SYMPAS.
- LA POSSIBILITÉ DE JOUER À QUATRE EN COMPÉTITION: CONVIVIAL!
- UN MODE ENTRAINEMENT SYMPA AVEC LA POSSIBILITÉ DE PLACER SES QUILLES OU L'ON VEUT.
- DES BRUITAGES RÉALISTES, ON S'Y CROIRAIT!

Le joueur regarde la boule arriver à grande vitesse; il est anxieux...



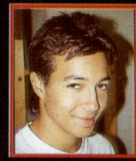


Et il a raison car aucune quille n'a bougé. Une petite animation montre alors un petit ange tirant une flèche directement dans la tête du personnage.



Pour un premier bowling sur Super Famicom, je trouve que Super Bowling est une réussite; ce n'est certes pas un jeu sublime mais il a le mérite d'être rigolo, maniable et très beau. Les graphismes sont très orientés borne d'arcade (on s'y croirait) avec des couleurs vives et des personnages cartoonesques. Les bruitages, eux-aussi, sont extra, notamment le bruit de la boule qui roule sur le parquet et celui des quilles qui s'entrechoquent. Le thème musical, fort bien réalisé d'ailleurs, a le malheur d'être le seul de la cartouche et il devient vite insupportable, dommage. Les animations pêchent un peu pour un jeu qui en demande si peu, la boule ne va pas assez vite à mon goût. Un peu lassant à un joueur, c'est l'éclate totale à quatre joueurs, on s'y croirait! Un superbe bowling sur Famicom, peut-être un peu facile mais tellement maniable.

OLIVIER



D'emblée, une question se pose: est-ce que ce jeu rend bien les sensations d'un vrai jeu de bowling? Eh bien non, et de loin. En effet, rien de bien spectaculaire vous attend dans ce jeu au déroulement assez sobre. Le début du jeu tient assez bien la route, car on commence par choisir sa boule, puis le bras qui tirera (droit ou gauche). Les graphismes sont fins et colorés, mais l'animation est plutôt discrète. On peut tout de même noter la présence amusante d'un diable qui vous pique les fesses en cas d'erreur et d'un petit ange qui tirera une flèche sur le démon lors d'un strike. Les musiques sont certainement le point fort de ce jeu, mais n'est pas le plus important. De toute façon, on se marre bien mieux dans un vrai bowling, une boule à la main et une bière ou une femme dans l'autre!

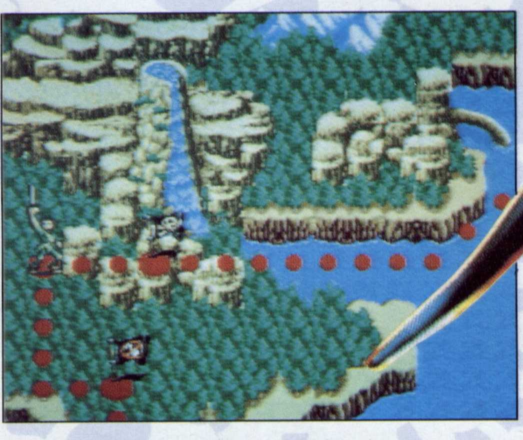
GREG 

EDITEUR : ATHENA
GENRE : SIMULATION DE BOWLING
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4

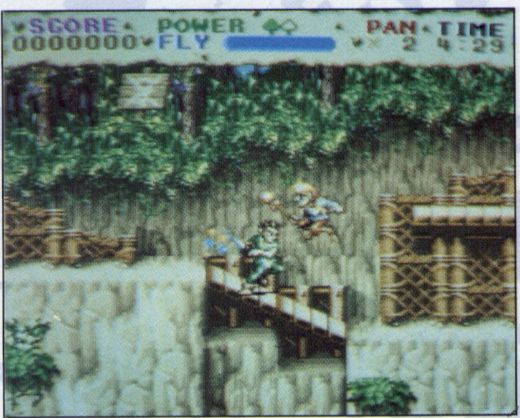
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 18
SON : 13
SEUL : 78 %/A PLUSIEUR 84%

SUPER FAMICOM

JE SUIS LE VRAI PETER PAN, JE VOUS JURE!



LA CARTE
La carte de Neverland vous montre les endroits traversés, symbolisés par de gros points rouges.



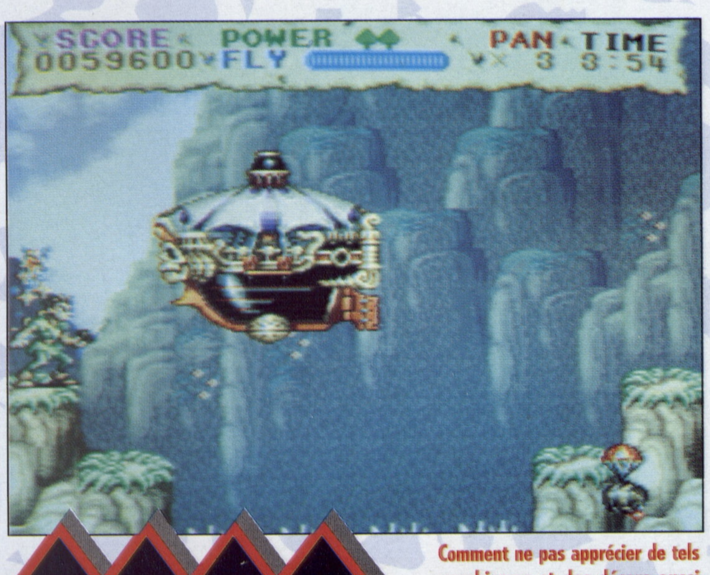
LE NIVEAU DES ENFANTS PERDUS
Dans ce premier niveau, vous devez combattre des enfants enlevés il y a bien longtemps et dont le chef est Lupio (le boss final). Il se rallieront à votre cause si vous parvenez à les vaincre.





TIENS!, UN ITEM!
Outre les araignées qui pendent dangereusement à leur fil, vous pouvez récupérer des items comme les feuilles d'arbres qui s'ajoutent à celles composant déjà la barre de votre santé, les pommes qui rechargent votre barre de santé, les bagues qui augmentent votre force, etc...

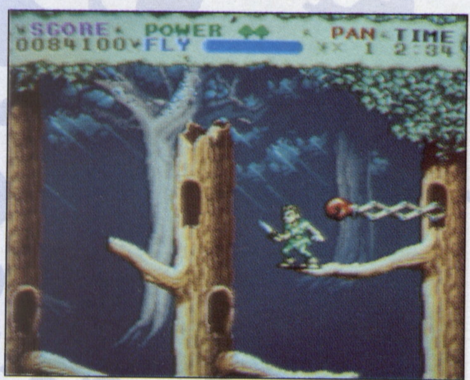
THE HOOK



Comment ne pas apprécier de tels graphismes et des décors aussi réalistes que celui-ci. Les dégradés font frémir!

90%

Vous connaissez tous l'histoire de Hook? La démo d'introduction sur Super Famicom vous rappelle d'ailleurs cette histoire par quelques scènettes montrant un bon père de famille, cadre supérieur, en train de se reposer avec ses enfants sur son balcon par un beau soir de pleine lune. La lumière s'éteint et les gosses vont se coucher alors que papa va faire un tour. A son retour, c'est le drame, les enfants ont disparu et il ne reste qu'un parchemin stipulant que le Capitaine Crochet (Hook en anglais) lui-même, a enlevé les enfants pour les emmener au pays de Neverland. Horreur et putréfaction!, comment faire pour les secourir et que veut dire ce parchemin sorti de nulle part? Une petite fée apparaît alors, c'est la fée Clochette qui apprend à notre homme qu'il est Peter Pan, ça fait drôle au début mais après on s'habitue il paraît! Moi, ça m'a fait le même coup avec Batman, je m'y suis fait! Juste le temps d'enfiler son collant vert et le cadre dynamique s'en va pourchasser Crochet au pays de Neverland, un peu forcé à vrai dire par la fée Clochette qui l'embarque, de force, dans un filet! Devant d'abord se prouver à lui-même, puis aux autres, qu'il est réellement Peter Pan, il doit combattre les enfants perdus pour les rallier à sa cause lors d'un premier niveau d'intro. La suite est contenue dans ce jeu de plates-formes qui vous fera traverser un monde hostile jusqu'à la confrontation finale avec The Hook.



Le genre de truc con qui n'arrive qu'à Peter Pan! Méfiez-vous, il y en a partout dans les arbres!



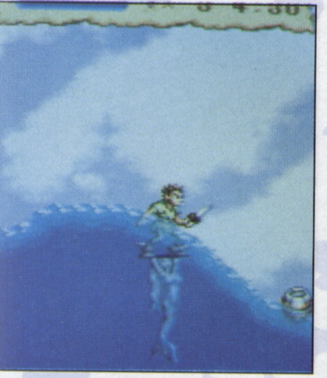
Les tigres, terribles félins à l'apparence calme et à l'allure majestueuse (ouah!, c'est beau!), vous tirent des petits cercles de feu bien sympas! Juste retour des choses, pour une fois qu'ils n'ont pas besoin de sauter dans ces cercles de feu comme au cirque!

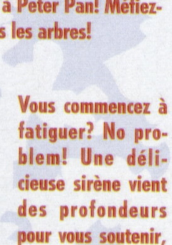


- DES DÉCORS SUBLIMES, UN VRAI RÉGAL POUR LES YEUX!
- UNE MANIABILITÉ DE REVE POUR LE PERSONNAGE.
- DES MOUVEMENTS HYPER RÉALISTES POUR LES SPRITES.



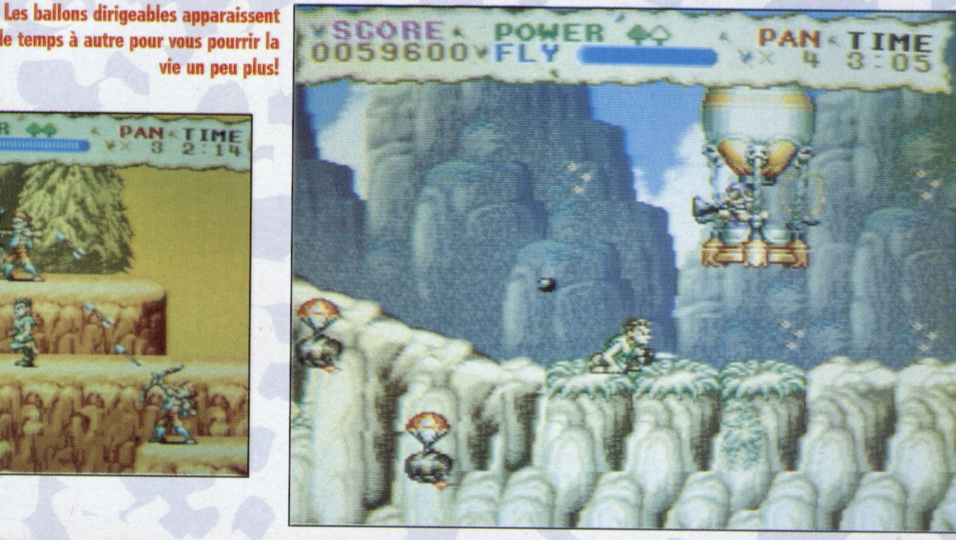
- UNE TROP GRANDE FACILITÉ POUR TERMINER LE JEU.
- UNE ANIMATION QUI EST BIEN LENTE; ON S'Y HABITUE MAIS QUAND MEME..

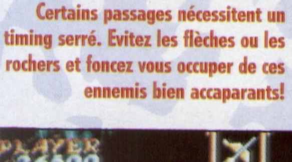




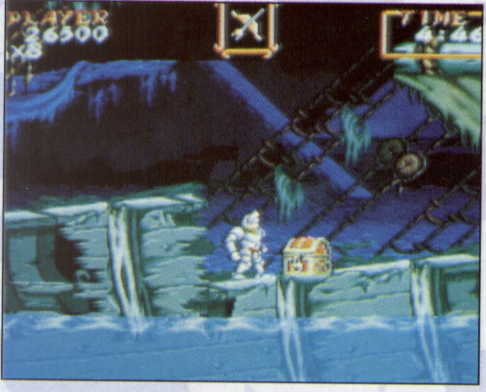
Vous commencez à fatiguer? No problem! Une délicieuse sirène vient des profondeurs pour vous soutenir, merci!

Les ballons dirigeables apparaissent de temps à autre pour vous pourrir la vie un peu plus!



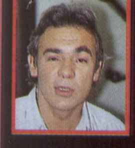


Certains passages nécessitent un timing serré. Evitez les flèches ou les rochers et foncez vous occuper de ces ennemis bien accaparants!



FACE A FACE :
THE HOOK CONTRE SUPER GHOULS'N'GHOST

Pourquoi un tel challenge? Tout simplement parce que ces deux jeux ont été programmés par la même équipe et qu'ils constituent le même genre avec progression et baston! Super Ghouls'n'Ghost écrase Hook par son intérêt puissant et sa difficulté bien plus grande. Mais les deux jeux se rapprochent en ce qui concerne la qualité graphique et sonore. Hook, malgré le problème de la lenteur générale, ne subit pas ces terribles saccades et ralentissements que l'on trouve dans Super Ghouls'n'Ghost. Les univers sont bien différents; alors, à vous de choisir bien que Super Ghouls'n'Ghost reste, à mon avis, le meilleur jeu du genre pour l'instant.



The Hook bénéficie d'une réalisation magnifique qui fait honneur aux capacités de la Super famicom. Graphisme, animation ou musique, tout est réussi et l'on appréciera particulièrement la maniabilité du personnage, qui est un modèle du genre. L'action est parfois assez répétitive, mais cela est compensé par la possibilité de traverser des étendues d'eau à la nage, de voler pour franchir certains passages, ou encore pour tenter de découvrir les vies et les bonus disséminés dans le ciel. On peut seulement regretter que le jeu soit un peu trop facile, d'autant plus que l'on dispose de continues illimités permettant de terminer le jeu assez rapidement. Mais qu'importe, je m'éclate vraiment avec ce jeu. C'est le deuxième jeu de Sony sur la SFC et il est clair que le géant nippon est décidé à mettre le paquet pour s'imposer dans l'univers des jeux vidéos. Encore!

AHL



Quel régal que ce Hook sur Super Famicom! Même si vous n'avez pas aimé le film (ce qui est mon cas), vous ne pourrez vous empêcher de vibrer au son de la musique philarmonique et aux graphismes somptueux de cette conversion console: c'est du grand spectacle, je vous le dis! Le personnage répond au doigt et à l'oeil aux manoeuvres (genre, il vole dans les airs, le pied!)et les graphismes des décors tuent littéralement. Malheureusement, le jeu est trop facile et même, quelquefois, un peu répétitif dans les actions menées par Peter Pan. De plus, il faut un temps pour s'habituer à l'animation générale (scrolling et mouvement des personnages) qui est lente au possible. Je ne parle pas des quelques fois ou cela ralentit ou saccade, non! Mais le jeu en lui-même se joue dans une espèce d'inertie lente, c'est un peu dommage. Mais moi, j'adore quand même, j'y joue et j'y rejoue, c'est trop bon!

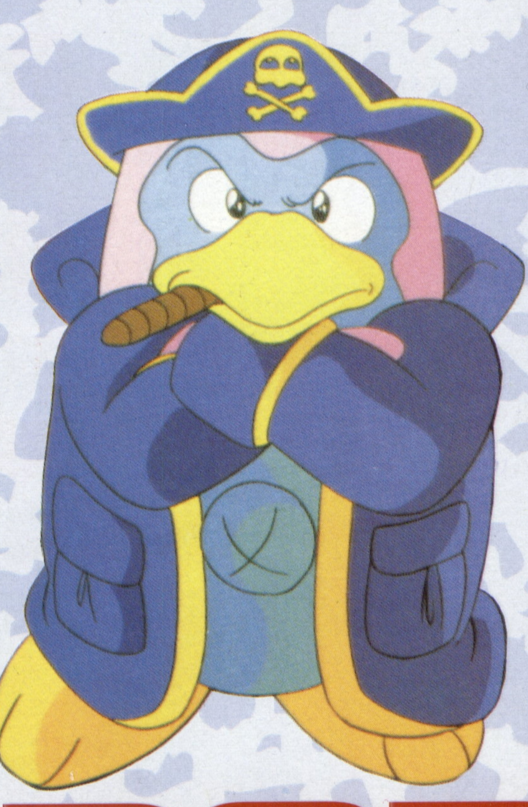
OLIVIER

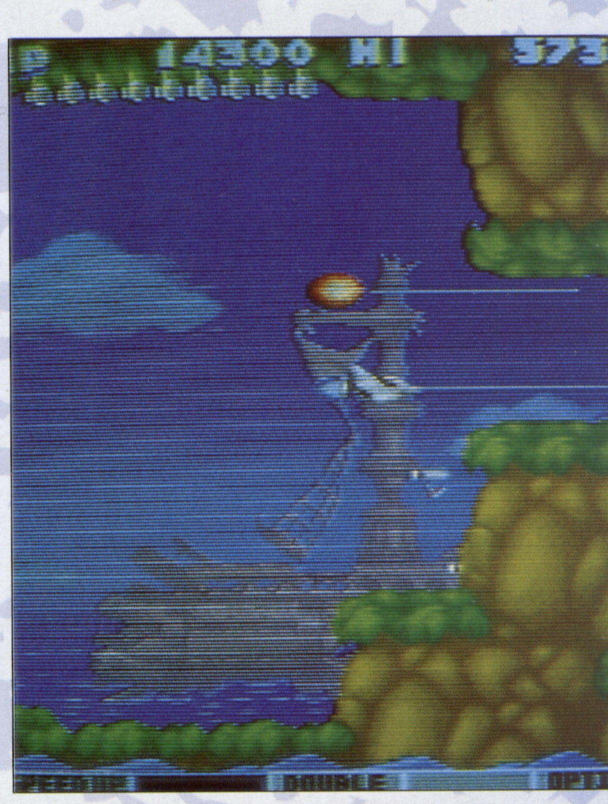


EDITEUR : EPIC
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 18
TOTAL : 90%

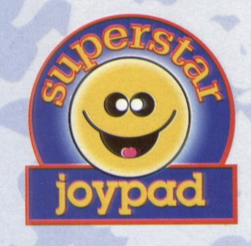


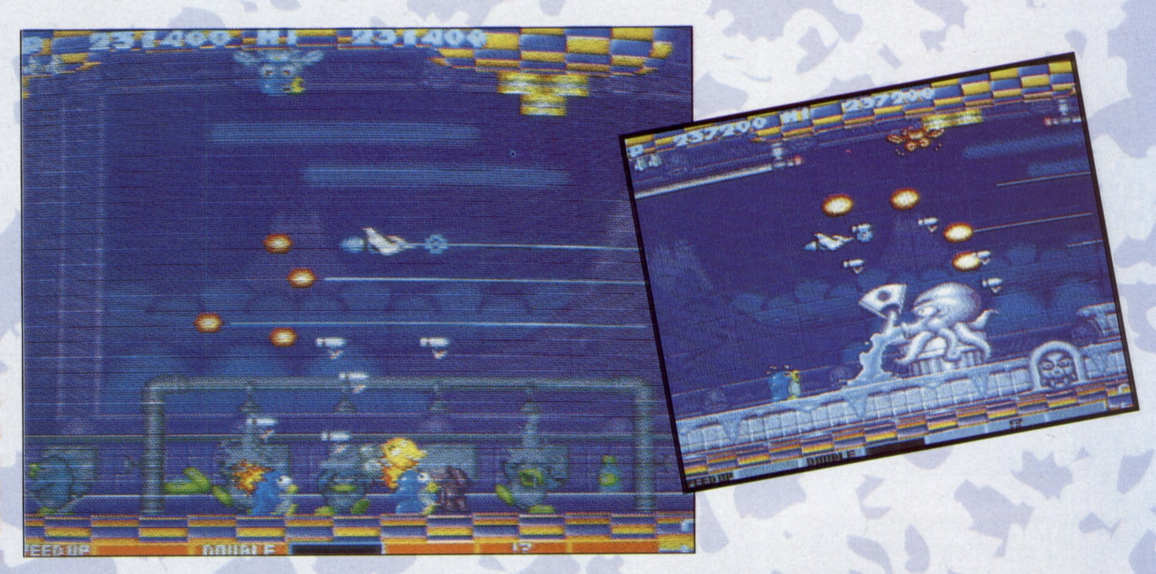




J'AI DÉJÀ VU ÇA QUELQUE PART !

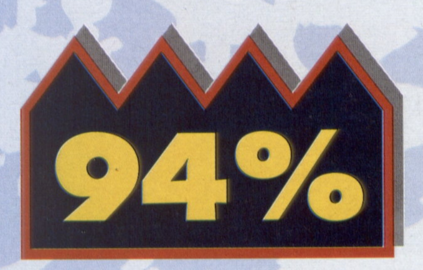
PARODIUS





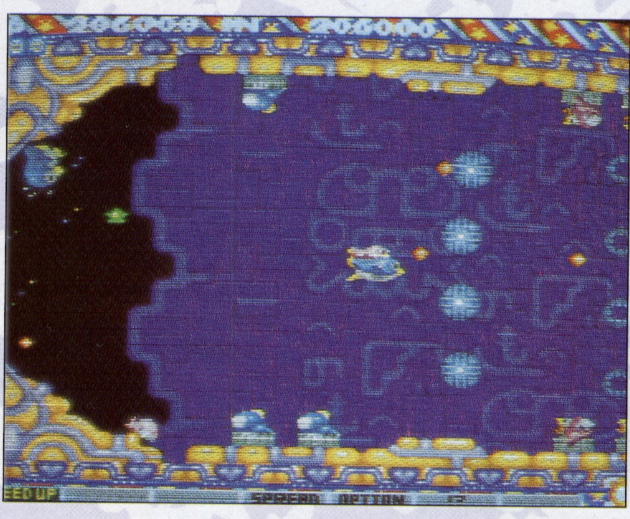
La barre située en bas de l'écran contient plusieurs cases qui s'allument lorsque vous attrapez une pastille d'armement. Une pastille apparaît lorsque vous vous débarrassez d'une vague d'ennemis. Vous la gobez et hop!, une case d e la barre d'armement s'allume. Si vous pressez sur le bouton adéquat, le bonus de la case allumée est enclenché. Ce mécanisme peut se faire automatiquement ou manuellement. Il est aussi possible de combiner plusieurs bonus d'armement.

Gradius, Salamander, Nemesis, ces noms mythiques vous embrouillent et vous ne vous y retrouvez plus. Ce n'est pas grave, ce qui compte, c'est s'éclater avec de bons shoot-them-up et de manger du Konami à toutes les sauces sur les meilleures consoles! Pour clôturer en beauté une longue série de shoot-them-up, cette firme de rêve nous propose une sorte de synthèse de tous les jeux du genre sortis sous leur label. Ils'agit, en fait, du cinquième et dernier volet de la série des Gradius et l'on retrouve tous les vaisseaux et ennemis de la série. Comme les concepteurs avaient dû boire un petit coup de trop lors du dévelopement de Parodius, on retrouve aussi des éléments d'autres hits de Konami comme Twin Bee (Gueno! Gueno!). Les cloches colorées, le vaisseau de Twin Bee, les clones transparents: tout y est! Les éléments repris de Gradius et des autres titres sont toujours adaptés dans un esprit délibérément farfelu et dans un humour débridé (si l'on peut dire!). Le principe d'armement évolutif avec la barre de choix, adapté de Gradius, est présent en mode automatique ou manuel; à vous de récolter le plus de capsules d'armement. Il est possible de choisir quatre vaisseaux parmi les classiques Vicviper, Octopus, Twinbee et Pentarou. On peut de même paramétrer la barre d'armement évolutif. Bref, Parodius parodie avec bonne humeur les principaux shoot-them-up existant sur consoles.





PLUSIEURS VAISSEAUX SONT PROPOSÉS, QUATRE EN TOUT.

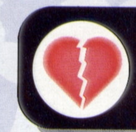


On peut aussi choisir Twin Bee ou encore Pentarou comme sur ce cliché. Pentarou le pingouin peut se protéger à l'intérieur d'une bulle.

Il y a Vicviper qui provient de la série des Gradius. Ces armements possibles sont le missile, le double, le laser, l'option-clone et le bouclier.



- DES DÉCORS, DES ENNEMIS, DES ITEMS TROP NOMBREUX POUR ETRE RÉNUMÉRÉS ICI.
- DES GRAPHISMES FINS, PRÉCIS, COLORÉS À MORT ET FOLLEMENT RIGOLOS.
- UNE BANDE SON À TOMBER PAR TERRE AVEC DES AIRS CONNUS, PASTICHÉS, VENANT MEME DE L'OPÉRA.
- UN SYSTEME D'ARMEMENT ÉVOLUTIF D'ENFER.
- PAS DE RALENTISSEMENT, ON EST LOIN DE SUPER R-TYPE!



- HEIN?, QUOI?

Et voilà un niveau qui ressemble étrangement à Gradius III avec ses sprites de bulles qui se séparent en plusieurs nouvelles bulles sous le feu de votre vaisseau.

Un énorme vaisseau qu'il faudra contourner à la manière du vaisseau-mère du troisième niveau de R-Type.



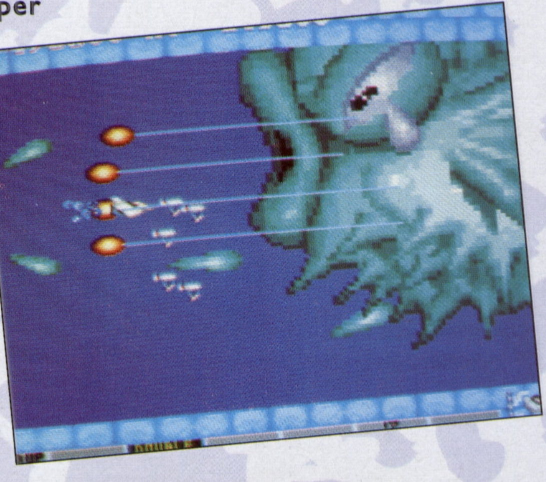
Un boss, fervent adepte de Sumo qui s'amuse à faire trembler le décor en sautant à tout bout de champ; cela fait tomber des rochers sur votre vaisseau.

Votre vaisseau Viciper vient de bénéficier du bonus, le faisant grandir et lui donnant le pouvoir de se débarrasser de tous ses ennemis par simple contact. Le vaisseau est alors un sprite énorme. Ici, il est en train de perdre son effet dévastateur.

FACE A FACE :
PARODIUS CONTRE GRADIUS III

La comparaison était inévitable parmi tous les shoot-them-ups déjà existants sur Super Famicom qui ont bien du mal à arriver à la cheville de Parodius. En effet, Parodius reprend le système d'armement de ce jeu ainsi que sont vaisseau et quelques éléments de niveaux (comme celui du château plein de bonbons, dans lequel il faut se frayer un chemin à coups de bastos!). Malheureusement, Gradius III lui aussi, a du mal à lutter et ceci pour plusieurs raisons. Dans ce dernier, les sempiternels ralentissements (coutumiers à l'époque) le placent loin derrière Parodius. De plus, il n'est pas aussi original et varié que son nouveau grand frère. Enfin, il est moins beau graphiquement et musicalement. Vous devez acheter Parodius dans tous les cas de figure: si vous possédez déjà Gradius III, si vous ne possédez aucun des deux, si vous possédez tous les shoot-them-ups sur Famicom, etc... ACHETEZ LE !

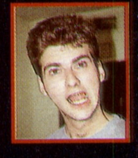
Un poisson qui grossit inconsidérément au risque de couvrir les 3/4 de l'écran et de toucher mortellement votre vaisseau. Un effet de zoom bien intéressant!





Super, sublime, incroyable! Après Super Aleste et avant Axelay, ma Super Famicom ronronne de plaisir, à moins que cela ne soit moi! C'est l'heure des bilans chez Konami avec cette sublime synthèse humoristique dont nous connaissions déjà la version Super CD rom NEC. La version Super Famicom est plus jolie graphiquement (la palette plus étendue de la Famicom y est pour beaucoup) et meilleure techniquement. Elle est aussi plus difficile et ce n'est pas peu dire, tant mieux pour la durée de vie! Mais c'est surtout la bande son qui tue littéralement, le délire! Tout a été fait dans ce jeu pour qu'on ne puisse trouver aucune critique à part celle habituelle portée contre les shoot-them-ups et leur répétitivité. Parodius sur Super Famicom, j'adore et j'en redemande! Une cartouche inévitable pour ceux qui aiment le genre.

OLIVIER



Au fil du temps, on s'aperçoit avec une certaine satisfaction que l'éditeur vedette, Konami, fait un travail de plus en plus remarquable sur Super Famicom. Avec Parodius, cette impression est une fois de plus renouvelée et de quelle manière. Autant vous le dire tout de suite, Parodius est le meilleur jeu de tir sur Super Famicom. Complètement délirant dans les sprites, on retrouve tout un tas d'animaux à pisser de rire, c'est principalement au niveau de l'action et de la gestion des sprites que Parodius fait très fort. Il n'y a pas un ralentissement, même lorsque l'écran regorge et déborde de vaisseaux dans tous les sens, toute l'animation reste parfaite. Les idées, comme passer sous une énorme déesse qui fait tout l'écran de hauteur, sont également excellentes. Vous pouvez y aller sans crainte, Parodius est un titre gigantesque.

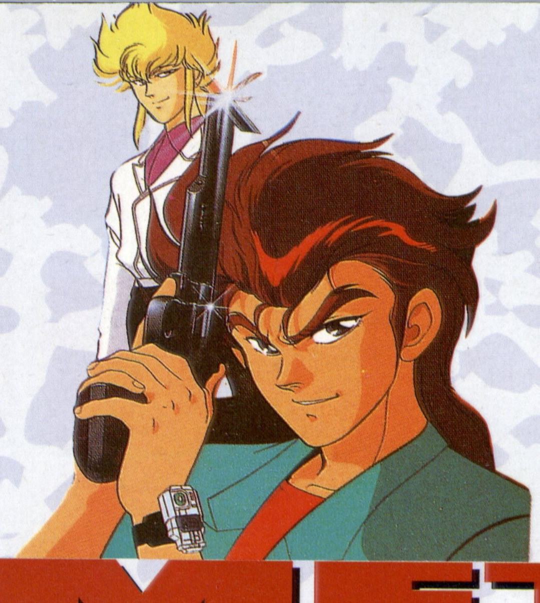
J'm DESTROY



EDITEUR : KONAMI
GENRE : SHOOT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUS : 3

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 17
TOTAL : 94%







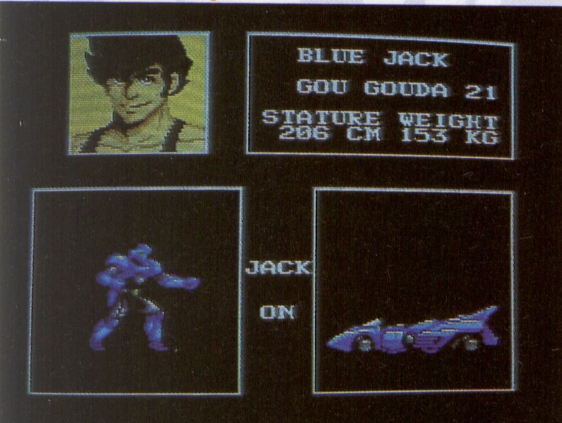


• LE JEU N'EXPLOITE ABSOLUMENT PAS LES CAPACITÉS DE LA SFC.
• L'INTÉRET DE JEU EST TOTALEMENT ABSENT
• ON S'ENNUIE DES LES PREMIERES SECONDES

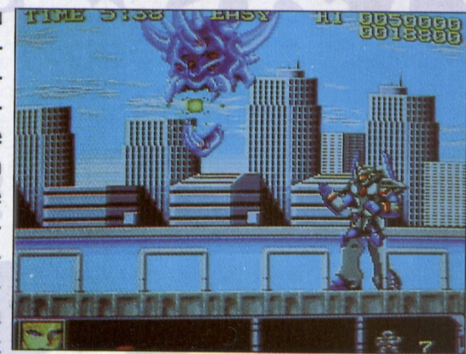
DES ROBOTS 100% METAL!

METAL JACK

Les caractéristiques des personnages qui vont entrer en piste, sont d'une brièveté et d'une laideur à mourir. Ici, le JACK BLEU, est le plus grand, mais le moins maniable. Il s'appelle Gou Gouda, et ça ne s'invente pas! *Médiocrité* quand tu nous tiens!... Enfin bon, on ne va pas en faire un fromage.



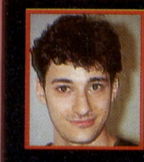
Sur une planète, qui, je crois, répond au superbe nom de Terre, en l'an de grâce 2015, il se passe des choses vraiment pas très catholiques. Jugez plutôt: de vils envahisseurs ont violé le territoire des humains! Nooon?! Siiii!! Et ils auraient en projet de tout faire sauter, dans le seul but de faire plaisir à leur Roi Cominutsoup, qui trône fièrement quelque part au milieu de la Galaxie. C'est, en effet, son anniversaire, et il désirerait un superbe feu d'artifice à la fin de la réception qu'il va donner. C'est qu'il se doit de faire plaisir à tous ses invités, qui viennent de loin, parfois, pour approcher et parler au Roi. Evidemment, sur notre bon vieux sol, les instances dirigeantes ne se croisent pas les bras (ça les change un peu!), et décident presqu'au même moment que l'envahissement, qu'il faut réagir. Sage initiative! Et quelle rapidité de manoeuvre! Je sens encore qu'il va falloir que nous y allions. Pardon? Ah, vous vous demandez peut-être qui est ce "nous"? Très bien, on se présente. Nous sommes Ryou, Ken et Gou. Nous nous imposons à vous comme les seuls capables de faire reculer la menace des envahisseurs. Grâce à nos armures de métal et nos armes spéciales, on va régler ça en un coup de cuillère à pot!



Le monstre du premier niveau, en plein milieu d'une ville du Japon. En restant appuyé longtemps sur le bouton de tir, une jauge augmentera votre puissance, que vous libérerez en un clin d'oeil. Une bonne décharge en perspective.

L'épée est l'une des armes qui vous sera proposée. Elle est d'une efficacité, je ne vous dis que ça! Même Ouglet's pourrait s'en servir. Eh oui, ça ne couperait même pas le beurre. Et le colosse, en face, à l'air de s'en payer une belle tranche!





S'il y avait une rubrique "daube du mois", qui pourrait bien voir le jour d'ici peu, je vous assure que ce pseudo-jeu ferait une entrée fracassante en se plaçant dans le top du top. Plus pourri que ça, c'est pas possible! Franchement, je n'ai rien vu qui serait susceptible de me faire dire le contraire. C'est du n'importe quoi du début à la fin. Les graphismes, pour de la Super Famicom, sont plus que minables, les musiques sont "petites", la maniabilité est proche de la nullité, et, pour couronner le tout, il y a des vies infinies pour un jeu archi facile à terminer.
Non, vraiment, Atlus, l'éditeur, devra repasser son examen d'entrée dans la cour des grands.

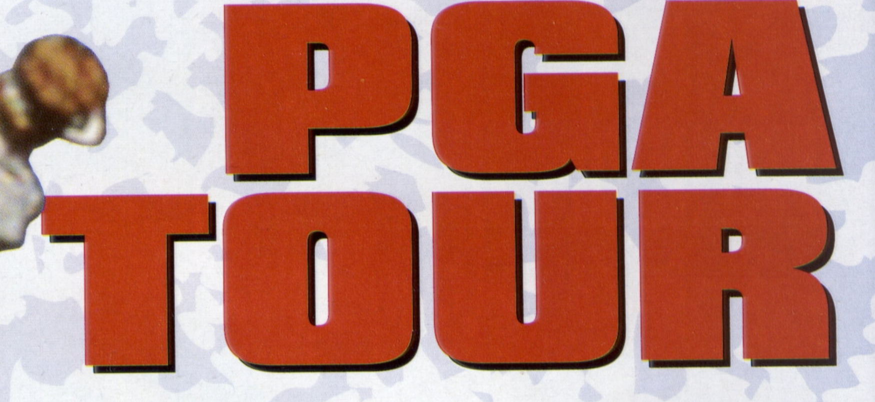
TRAZOM

EDITEUR : ATLUS
GENRE : BEAT'EM-UP
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 11
ANIMATION : 09
MANIABILITE : 12
SON : 10
TOTAL : 45%

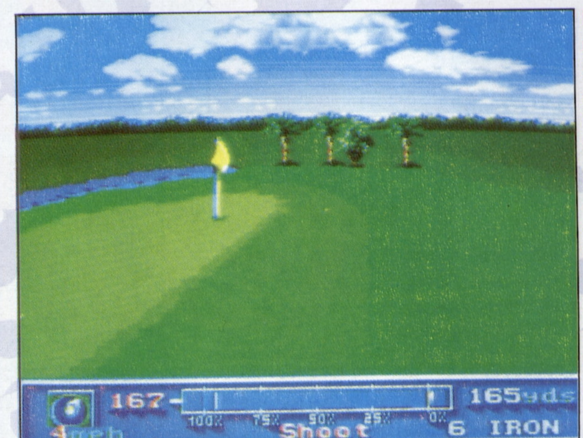


SUPER FAMICOM

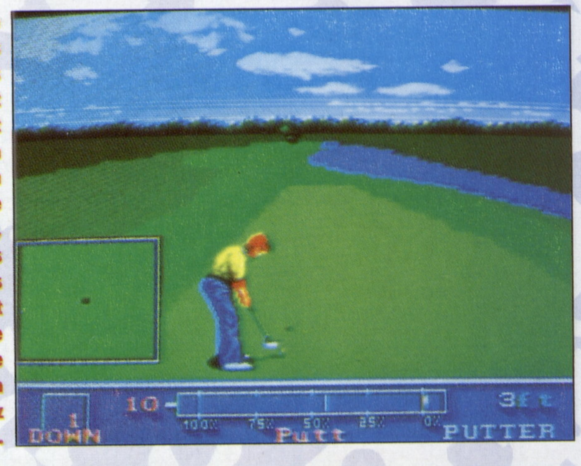


UN CHAMPION POUR L'OPEN DE GOLF LE PLUS PRESTIGIEUX!

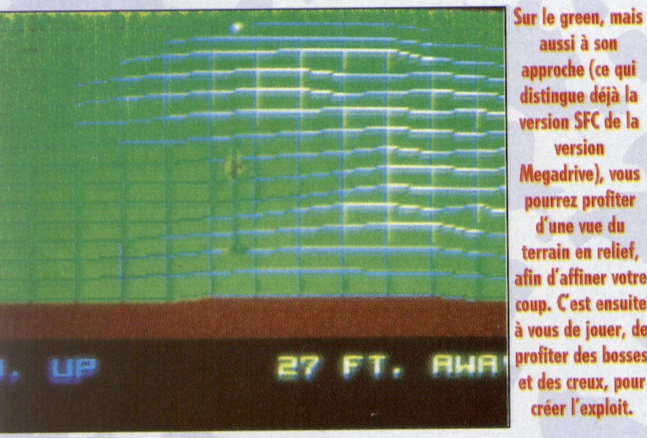
Souvenez-vous, le dernier PGA était remporté par un inconnu, Daly, qui s'était retrouvé qualifié par un pur hasard. C'est maintenant votre tour de vous imposer parmi les meilleurs joueurs du moment. Pas question de hasard pour vous, la console ne vous accordant pas cette faveur. Quatre golfs différents, chacun se jouant sur plusieurs journées (tours! heureusement, sinon on y passerait le jour de l'an!). Contre vous, une soixantaine d'autres joueurs, tous très bons. Saurez-vous faire la différence? Maîtrisez d'abord toutes les techniques du hook au slice, profitez des subites rafales de vent lorsque vous frappez avec le driver (wood 1) pour dépasser les 300 yards, ce qui vous vaudra un ralenti. Tous vos coups fantastiques pourront eux aussi être regardés à nouveau au ralenti, une option du menu vous permettant de revoir vos exploits, dès que vous le voulez. En toile de fond, le chant des oiseaux, les applaudissements, ou les soupirs de vos admirateurs lorsque vous manquez un trou de peu. Enfin, un golf digne de ce nom!



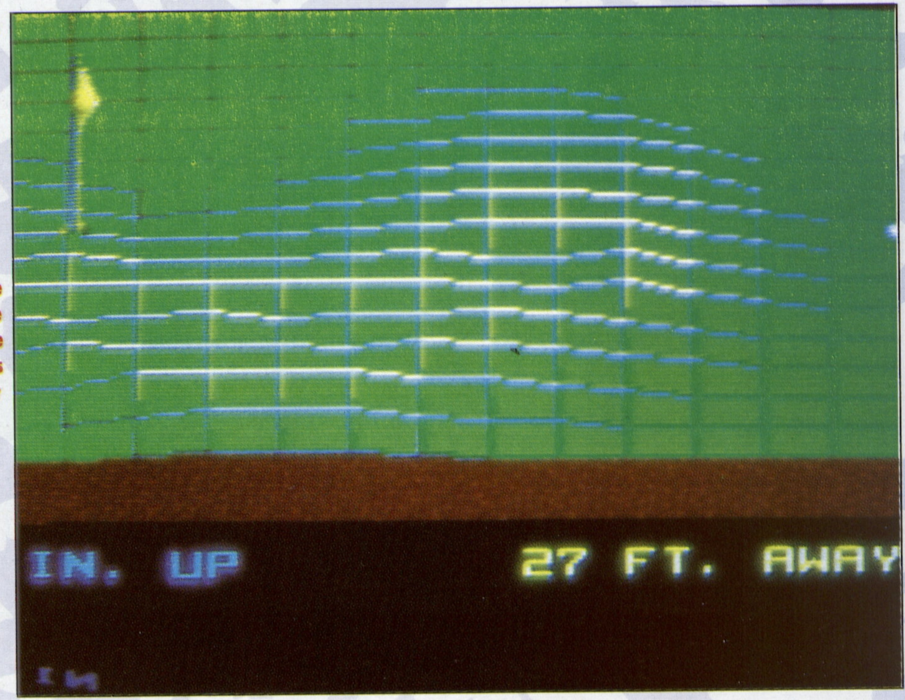
Pour ce qui est du mouvement de la balle, vous ne la suivrez pas de bout en bout. Vous n'aurez que le point de départ et celui de l'arrivée. L'effet est tout de même excellent, jugez-en plutôt par cette arrivée en douceur près du green.



La console choisira pour vous le club le plus adéquat. Ce n'est pas en faisant confiance à la machine que l'on fait de l'extraordinaire, alors prenez des risques. Vous dites? En frappant la balle avec une raquette de tennis? C'est cela oui, vous avez tout compris.



Sur le green, mais aussi à son approche (ce qui distingue déjà la version SFC de la version Megadrive), vous pourrez profiter d'une vue du terrain en relief, afin d'affiner votre coup. C'est ensuite à vous de jouer, de profiter des bosses et des creux, pour créer l'exploit.





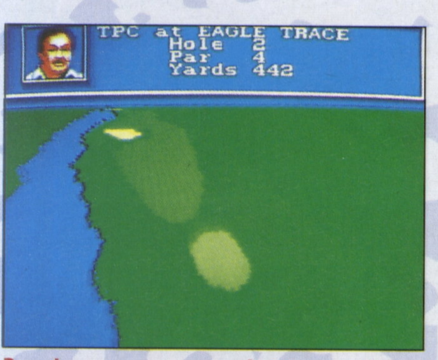


Admirez-vous en train de frapper de toute votre puissance! Lorsque vous ne serez pas en plein effort, le sprite du golfeur ne sera tout de même pas inerte. Il fera même des mouvements d'épaules pour se décontracte !



- 72 TROUS À DÉCOUVRIR.
- "JOUABILITÉ" EXCELLENTE.
- GRAND RÉALISME GRAPHIQUE ET SONORE.
- NOMBREUSES OPTIONS DE JEU.
- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE SONT UTILISÉES.

- DES GRAPHISMES QUI AURAIENT PU ETRE PLUS SOIGNÉS.







Pour chaque trou, vous aurez droit à un survol, dans les deux sens, du parcours. Zooms et rotations sont bien évidemment au programme pour cette vue bien pratique, que les photos ne rendront qu'imparfaitement et qui vaut le coup d'oeil.



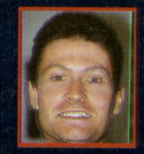
FACE A FACE :
PGA TOUR CONTRE PEEBLE BEACH GOLF

Si l'on regarde les graphismes de ces deux softs, il n'y a aucun doute, le PBG s'en tirait tout de même beaucoup mieux. Notable différence, alors que le PBG ne propose qu'un seul parcours, le PGA en présente quatre! Ce qui fait peut-être la différence entre ces deux produits, c'est leur "jouabilité". Le PGA est beaucoup plus convivial. Trois minutes de jeu et l'on connait tout, ou presque. Le PBG, quant à lui, nécessite plus de pratique (cf Joypad 9), et son approche est, par conséquent, moins agréable. Un jeu, c'est fait pour jouer, alors autant préférer le plus "jouable"! Bravo PGA!



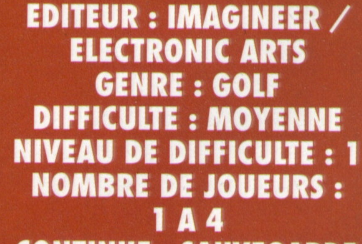
Cela fait plaisir de voir arriver sur SFC l'un des meilleurs jeux d'Electronic Arts! Tout d'abord, il faut signaler qu'il ne s'agit pas là d'une simple conversion du jeu sortie sur Megadrive. Le jeu sait habilement tirer profit des capacités de la machine, ce qui, en d'autres termes, veut dire que zooms et rotations sont au programme. Ils y a bien sûr d'autres plus. Pour seul exemple, alors que la version MD proposait un relief du green une fois dessus, le PGA SFC lui, vous propose un relief du green et du terrain environnant dès que vous approchez! Cela n'a peut-être l'air de rien, mais c'est pourtant fort utile. Le PGA de la MD était très bon, celui de la SFC est excellent. Le meilleur golf sur cette machine.

T.S.R.



Alors là, c'est la déception totale. J'adore le golf sur console et sur micros et je possède toutes les simulations sur Famicom. J'attendais beaucoup de PGA Tour Golf et je tombe de haut avec des graphismes ultra dépouillés (quelques arbres autour du green) et une animation saccadée. Vous me direz que c'est normal vu les déplacements en 3D avec des vues à la manière d'une caméra qui serait placée sur la balle. Mais ceci n'excuse pas cela quand l'esprit ludique s'en ressent négativement. Les reliefs ne sont visualisables qu'après coup, lors de graphismes style fractale; il est trop tard pour juger; Le tout reste brouillon et le manque de réalisme est terrible. Seul point positif: les vues d'avions du terrain avant un parcours. Un golf à éviter.

OLIVIER



EDITEUR : IMAGINEER / ELECTRONIC ARTS
GENRE : GOLF
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
CONTINUE : SAUVEGARDE

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 16
TSR : 95%
OLIVIER : 67%





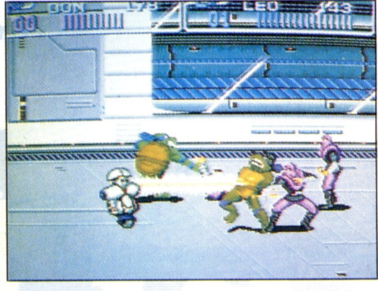
DES NINJAS À CARAPACE POUR UNE BASTON DU TONNERRE !

TURTLES IN TIME



Schreder, l'ultime vilain, l'affreux parmi les affreux, a réalisé le crime du siècle. Non, non, il n'a pas enlevé G. Bush, j'ai parlé de crime, pas de délivrance. Il a emmené la Statue de la Liberté! La France peut faire des cadeaux, ils sont perdus! Bref, les patriotiques tortues ne peuvent laisser impuni un crime de cette ampleur. C'est un symbole national qui est atteint! Sans plus attendre, deux d'entre elles partent, les autres finissant la pizza tout juste achetée chez Dédé, l'épicier italien du coin de la rue. Après quelques combats menés à la sueur de leur front de reptile, les tortues verront Schreder s'enfuir au travers d'une porte temporelle! Pas un instant d'hésitation, les tortues foncent tête baissée! A elles d'explorer la préhistoire, la grande époque de la piraterie, le XIXème siècle et le futur! La Statue réintégrera-t-elle sa place? Réponse après une dizaine de pizzas!

Une projection explosive réalisée avec brio... enfin, surtout avec un adversaire réticent aux cours de morale. L'utilisation de cette prise évite aux autres adversaires de vous atteindre, même si les armes de jet peuvent, quant à elles, toujours vous toucher.



Les robots seront parmi les ennemis les plus dangereux. Je ne vous dis pas comme on va s'amuser dans le futur... N'oubliez pas, comme je l'expliquais à Olivier, que le seul robot gentil est le grille-pain!

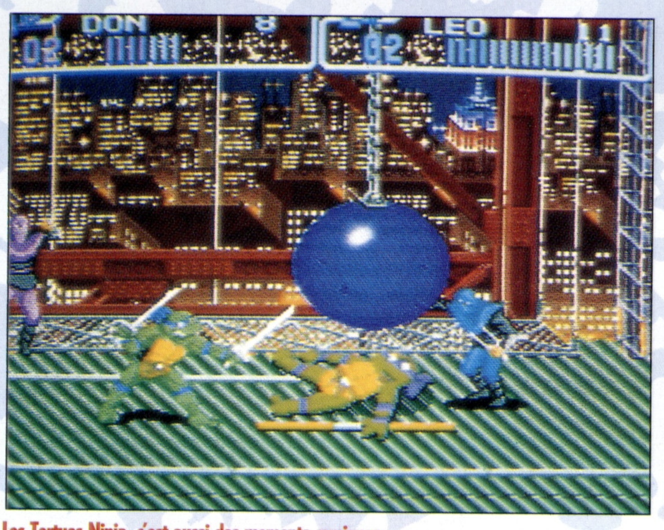


Aliens à midi!- Promis, ce n'est pas moi qui ai invité Patrick Dupond à manger!

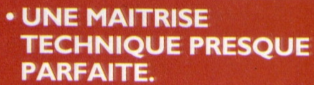




Du surf dans les égoûts! Les tortues s'en donnent à coeur-joie! Rien de difficile ici, esquivez les quelques mines et défoncez à grands coups de n'importe quoi (sauf de grille-pain!) le bateau de votre ennemi.



Les Tortues Ninja, c'est aussi des moments comiques, comme on en voit dans les films. Rien à voir avec les comics! Le jeu propose d'ailleurs une option de jeu en mode Comics. Dans ce mode, les tortues auront l'air plus sournoises et plus agressives. C'est tout de même mieux que leur air naturellement niais.



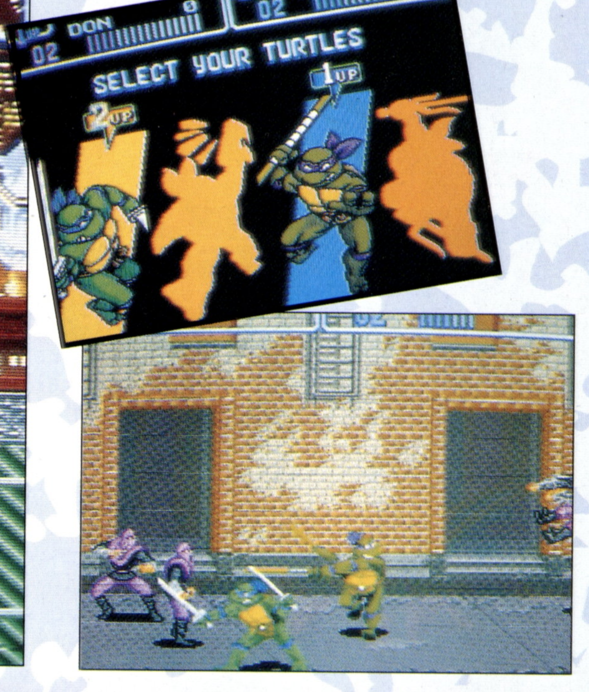

- UNE MAITRISE TECHNIQUE PRESQUE PARFAITE.
- DES NIVEAUX PROPOSANT UNE ACTION DE FORME VARIÉE.
- LES DÉTAILS HUMORISTIQUES RAPPELANT QU'UN JEU, C'EST FAIT POUR S'AMUSER.



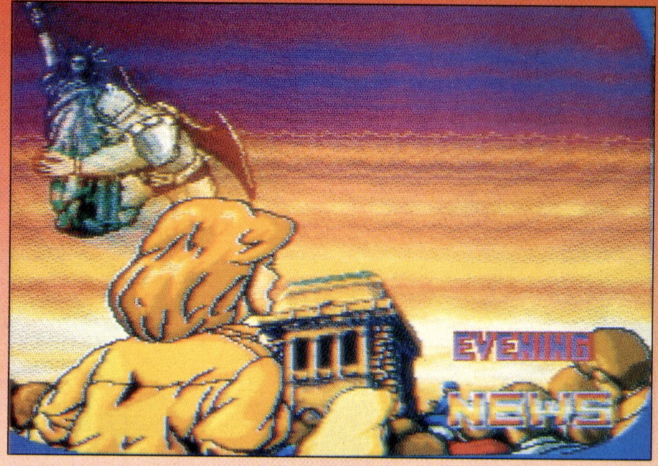
- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE AURAIENT PU ETRE PLUS EXPLOITÉES.
- LE NOMBRE DES PRISES EST BIEN RESTREINT.
- LE JEU EST TROP FACILE.

Le danger ne viendra pas des seuls hommes apparaissant à l'écran. C'est ici un géant au regard qui tue. Dans la préhistoire, ce seront des dinaosaures qui chargent, au temps des pirates, un bateau passant en fond d'écran qui tirera des boulets atterissant sur le pont de votre bâtiment... et ainsi de suite.









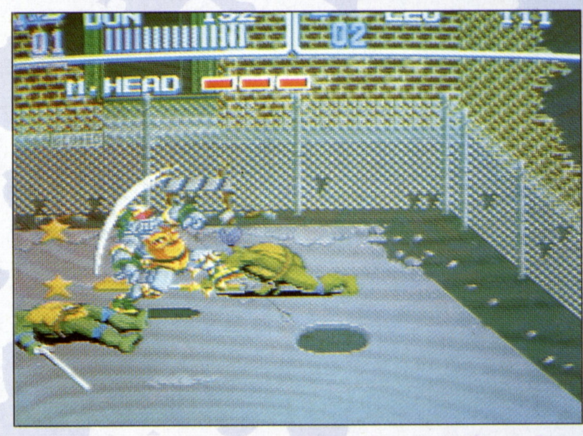
C'est une fois de plus April qui vous annonce le crime. La réaction virulente des tortues est donnée en japonais, heureusement, car ce doit être sûrement grossier. Si ça ne l'était pas, ce serait stupide, alors autant avoir du tong.

Seul effet technique spécial de ce jeu, la projection zoomée. Admirez le travail. La prise étant des plus faciles à réaliser, autant dire que vous la verrez souvent cette image.

FACE A FACE
TORTUES NINJA CONTRE RUSHING BEAT



Rushing Beat est, tout comme le présent jeu, un soft de baston pour deux joueurs. Pourtant, les Tortues gagnent la lutte sur plusieurs points. Tout d'abord, les niveaux sont plus variés (surf, course à la F-Zéro, bagarre en ascenseur...) mais l'action aussi, puisqu'il n'y a pas que des agresseurs humains. Rushing Beat était très répétitif, toujours les mêmes ennemis, la seule variation venant des décors. Les Tortues sont aussi mieux animées. Bref, sur tout la ligne, les Tortues l'emportent.



Un boss coriace que celui-ci ! Laissez le tirer, et chargez ! Une bonne volée de coups devrait suffire à le calmer... définitivement.



C'est incontestablement avec un brio que les Tortues Ninja font leur entrée sur SFC. De l'action à cent à l'heure où l'on ignore les ralentissements, à une ou deux rares exceptions. Si il y a actuellement un très bon jeu de baston sur SFC, c'est celui-là. Mais attention, il faut aussi savoir que les concurrents directs de ces charmantes tortues, du nom de pittoresques, les Battletoads pour ne pas les nommer, ne devraient pas tarder à montrer le bout de leurs narines frétillantes. Si les Tortues Ninja enflamment l'écran, les crapauds, eux, devraient le crever. Malgré tout, cela n'empêche pas les Tortues d'être le Top du moment, car même si le jeu est bien facile, il est formidable.

TSR



Avec nos tortues bouffeuses de pizzas, on peut toujours être sûr que ça va bastonner à donf! On ne risque donc pas d'être déçus, d'autant plus que Konami à mis le paquet sur la réalisation, qui est superbe. Il est inévitable que les jeux de baston aient une action assez répétitive, mais Konami a eu l'excellente idée d'introduire dans le jeu des séquences différentes, comme la traversée des égoûts ou la course à la F-Zero, qui apportent une agréable variété à l'action. C'est beau, ça bouge bien, y'a plein de surprises et l'action ne manque pas de punch! Ah,ce n'est pas un jeu pour les intellos, mais quel pied on prend à latter les méchants, ou à les fracasser sur le bitume.... C'est trop bon! A deux, c'est encore plus super, bien que le jeu devienne un peu trop facile. Au cas où vous n'auriez pas compris, je précise que j'adore ce jeu.

AHL

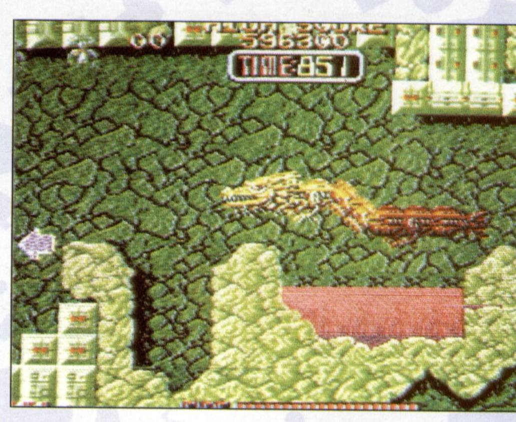
EDITEUR : KONAMI
GENRE : BASTON
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
NOTE : 93



LA FUREUR DU DRAGON !





Comme tout dragon qui se respecte, il crache du feu pour se défendre. Du feu, oui, mais comme si c'était une lance à incendie. Avec le niveau de puissance, en bas, vous n'en aurez cependant pas constamment. A vous de jauger la quantité nécessaire pour tel ou tel ennemi. Vous seriez assez ridicule s'il ne vous restait que deux gouttes de pétrole pour finir!

SYVALION

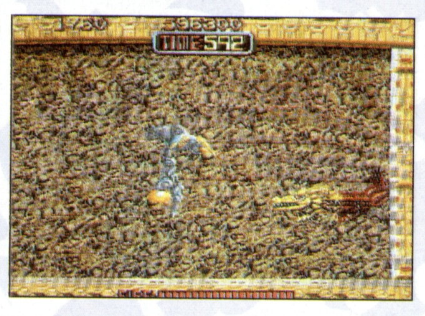
Depuis maintenant trois siècles, le règne des colosses de métal est à son apogée. Il n'y a plus de place pour l'être humain, qui a été littéralement relégué à l'arrière-plan de l'histoire. Plus aucune personne faite de chair et de sang n'a son mot à dire dans ce milieu complètement fou et sanguinaire. Cependant, et ce, malgré tous les risques encourus, certains humains ont réussi à fuir cette contrée de malheur, pour se réfugier sur une autre planète, beaucoup plus sûre. De là, ils ont réussi, à force de travail, de courage et d'acharnement, à construire le robot de métal qui leur permettrait d'en finir une bonne fois avec toutes ces horreurs. Ils l'ont baptisé Syvalion. Un nom de code pour une espèce de serpent gigantesque qui mesure au moins 2 kilomètres de longueur! Ce "monstre" devait mettre fin à toutes les exactions sanguinaires qui font le lot quotidien de millions d'êtres humains, hagards et drogués. Seulement, il y avait un hic. Qui allait piloter ce Dragon? Personne n'était assez courageux et en pleine santé pour réaliser cet exploit. Heureusement que vous êtes là! Que deviendrait-on sans vous!



• LES MUSIQUES SONT EXCELLENTES

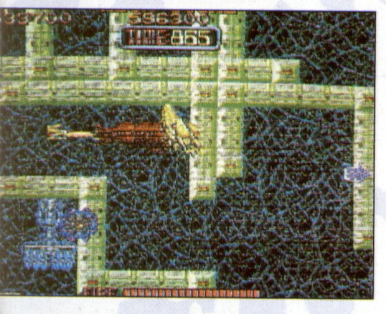


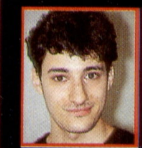
• LA MANIABILITÉ EST MÉDIOCRE
• ANIMATION EN DESSOUS DE LA MOYENNE
• INTÉRET DE JEU TRES FAIBLE TROP FACILE



Les monstres de fin de niveau ne sont vraiment pas très forts, mais ils sont assez collants. De toute façon, ce n'est pas très grave lorsqu'on sait que vous avez des vies infinies et que vous reprenez toujours là où vous êtes mort!

Il existe une option où vous devrez vous essayer à un parcours particulier, qu'il vous faudra effectuer en un laps de temps assez court, tout en pulvérisant bon nombre de monstres. Il ont certainement fait cela pour essayer de rehausser l'intérêt du jeu? Dois-je vous dire s'ils ont réussi?





Si vous jetez un oeil sur le nom de l'éditeur, vous verrez facilement qu'il a fait connaître leur nom davantage en vendant des disques et des cassettes qu'en figurant sur les boîtes des jeux vidéo. Enfin, toujours est-il que pour une première, ce n'est franchement pas une réussite. La seule chose potable, à mon goût, étant la musique, je crois ne pas trop me tromper en vous disant que ce soft est beaucoup trop facile, qu'il souffre d'un manque d'intérêt évident et qu'il est loin d'apporter une pointe d'originalité quelconque. On connaissait déjà, en effet, Saint Dragon sur micro, qui était autrement plus attractif que ce truc.
Bref, vous avez tous compris, à moins d'être un Ouglet'sien, à ce jeu, il ne faut pas y toucher! TRAZOM

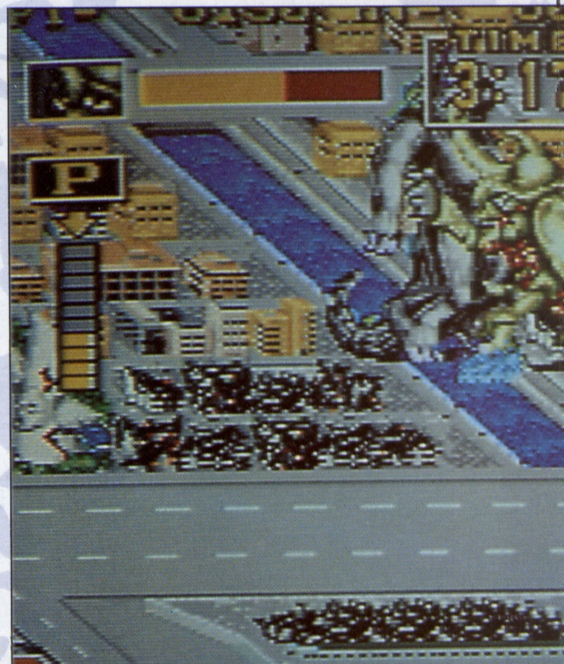
EDITEUR : TOSHIBA EMI
GENRE : SHOOT THEM UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 13
SON : 14
TOTAL : 49%









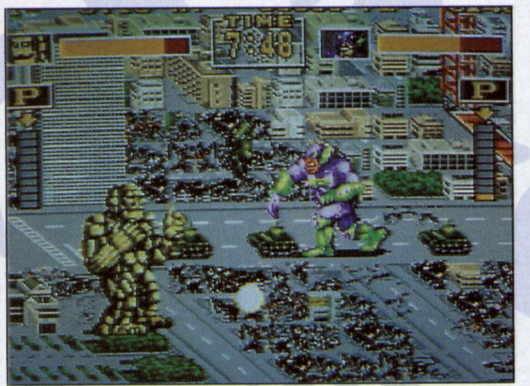
UNE BASTON MONSTRE !

KING OF THE MONSTERS

Comme si la terre n'avait pas assez d'ennuis comme ça, des monstres, apparus grâce aux innombrables déchets atomiques stockés un peu partout -dont chez Dédé, qui me fait dire qu'il faudrait penser à les enlever parce que ça brille dans la nuit, et que cela le gêne- viennent, depuis peu, semer la zizanie dans l'ancestral Japon. Vous allez me dire "on s'en f... c'est pas chez nous!". Ah, ah! Inconscient que vous êtes! Une fois le Japon conquis, ils viendront certainement en Europe! Ces colosses de plusieurs dizaines de mètres de haut, et pesant plusieurs milliers de tonnes, viennent en ville et font de grandes parties de catch! Conclusion, c'est une catastrophe pour les humains qui tentent, comme ils le peuvent, d'enrayer le fléau grâce à leurs tanks, avions, vaisseaux... et autres jouets qui amusent fortement les cousins de Godzilla. Le but du jeu est simple: tout casser, les maisons des gens, leurs voitures, leurs usines, leurs belles rues et la figure de votre gigantesque adversaire. Mais sachez être cool, épargnez les grille-pain!

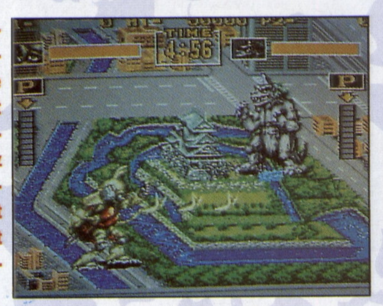


Voici les quatre gros nounours au programme. Un insecte géant, un pseudo Ultraman, un golem de pierre de magicien 437èm niveau et une horreur qui doit venir de chez Lovecraft ou Howard. Bref, il n'y a que des catcheurs aux mines sympathiques, on croirait le gouvernement français.



Et hop! Attrapé! Tu l'as vu mon jouet! Et pan dans l'oeil! - Ah! ah! même pas mal, mais prends ce rayon de la mort entre les dents! - Eh, eh! Ridicule, attrape donc ce coup de tête nucléaire! Voilà en gros, le discours de ces monstres au QI de mouche bleue et en plus, cela vous résume du même coup toutes les astuces de ce jeu.

73%



Chaque créature possède son attaque spéciale. Rien de foudroyant, mais ça sert toujours dans les moments difficiles. Pressez simultanément les boutons Y et B pendant quelques secondes et vous obtiendrez les effets désirés.



N'oublions tout de même pas qu'il s'agit de catch! Alors, pour vous le prouver, une prise qui pardonne tout à fait, mais qui n'est tout même pas aussi agréable qu'un massage thaïlandais. Après tout, chacun son truc. Le nombre de prises est peu varié, mais toutefois suffisant pour ne pas ressortir tout le temps la même prise. C'est une chance!

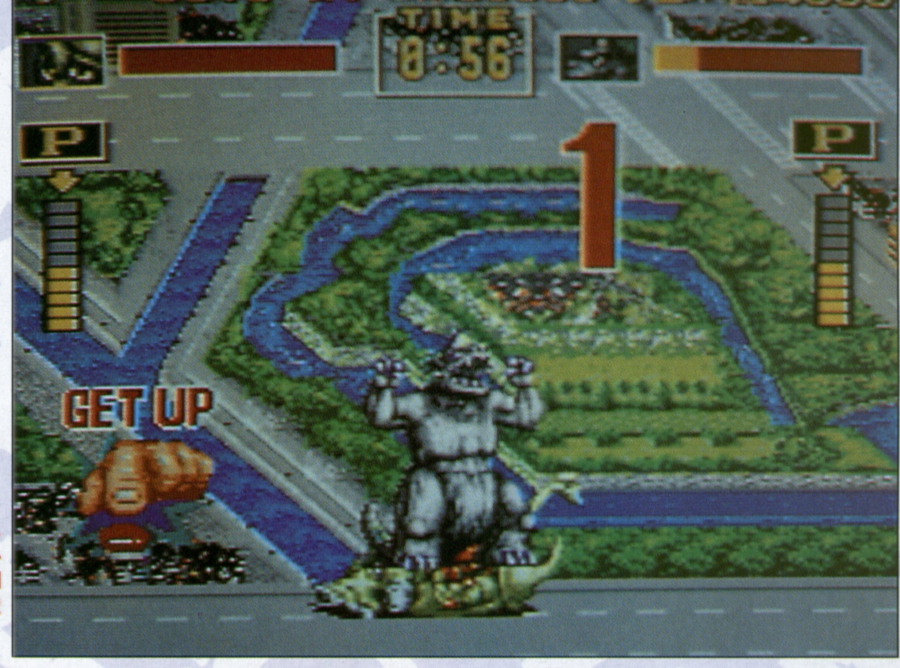




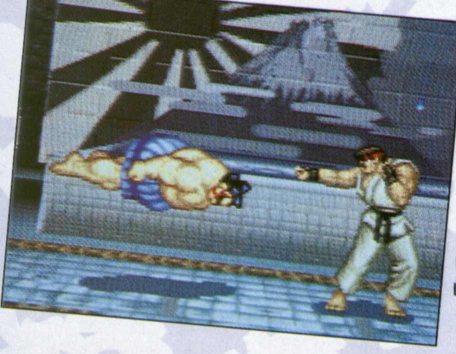
Autre astuce de ce jeu : la destruction systématique de l'aire de jeu. Plus vous détruirez de choses en ville, plus votre score sera élevé. Alors, entre deux prises, pensez à écraser une ou deux maisons, à éclater à gros coups de poings un building et à piétiner le Giant Stadium. Vous vouliez vous défouler, vous voilà servi.

- DES SONS TRES BONS.
- UNE ANIMATION JAMAIS MISE EN DÉFAUT.

- UN INTÉRET LIMITÉ (CE N'EST PAS LA NEO GEO).



Difficile de couvrir cet adversaire qui se relève tout le temps. Le temps de chaque combat étant limité (vous décidez cependant de la longueur du round), vous aurez bien du mal à réussir du premier coup. Heureusement, il y a aussi 12 "continue", ce qui facilite tout.



FACE A FACE : KING OF THE MONSTERS CONTRE STREET FIGHTER II

Aïe! Difficile challenge pour le Roi des Monstres! Que dire? Tout d'abord, que la capacité de la cartouche n'est pas la même, ce qui explique que KOM soit moins réussi que STII. Néanmoins, alors que dans STII, les prises ne se comptent plus, elles tiennent, pour KOM, sur les doigts de la main! Les graphismes de KOM, comparés à ceux de STII, paraissent grossiers et animation et son ne sont pas de taille à lutter. KOM est donc bien loin du top des jeux de baston.



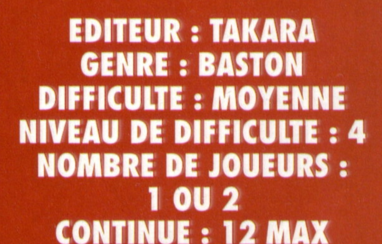
La voici enfin la conversion tant attendue du jeu de la Neo Geo. On est plutôt déçu. Ce qui faisait (implicitement) le charme de la version Neo Geo, c'était tout autant l'originalité du jeu que les graphismes époustouflants. On ne peut pas dire, pour cette version SFC, que les graphismes soient de top niveau, et l'on ne fait pas dans l'original, en se contentant d'une conversion de toute façon. Le jeu est amusant, surtout à deux, mais seul, on se lasse très vite. Pourtant, la maniabilité est excellente et les sons particulièrement percutants. Dur à apprécier, surtout lorsque l'on connait la version Neo Geo.

T.S.R.



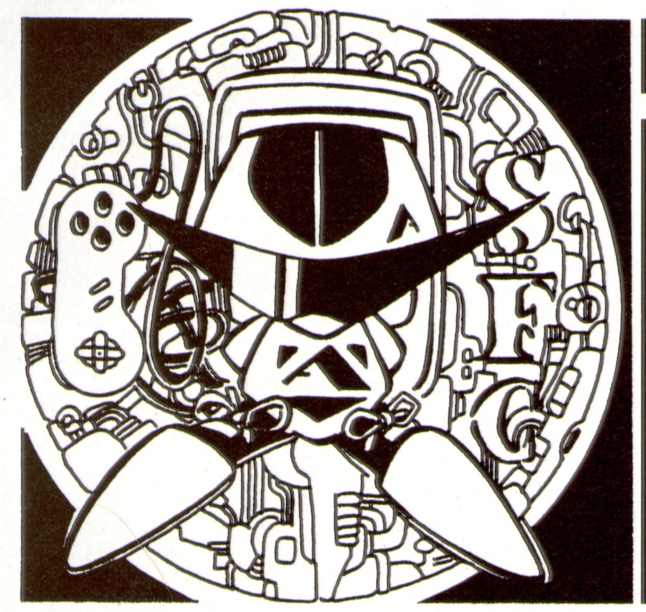
Eh, les mecs, halte à la truande! Cette conversion n'est qu'un simple transcodage bitmap de la versio Néo-Géo non retravaillée. Je le sais car les couleurs sont bien moches pour de la Super Famicom. En dehors de ce petit détail rageant, la maniabilité est excellente et l'on retrouve les sensations de ce grand jeu de haine et de puissance! A deux, le jeu est génial. Seul, vous vous amuserez quand même mais pas trop longtemps. je ne peux donc mettre la note maximale que ce jeu aurait pu mériter s'il avait été mieux réalisé, bichonné par les développeurs! Un bon petit jeu quand même pour les pacifistes et les poètes!

OLIVIER



GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 73%

ARKADOÏD



SUPER FAMICOM

- Console Superfamicom + 2 manettes + Prise Péritel + Alimentation + Jeu Soulblader 1 690 F
- Console Superfamicom + 2 manettes + Prise Péritel + Alimentation + Jeu Street Fighter II 2 250 F

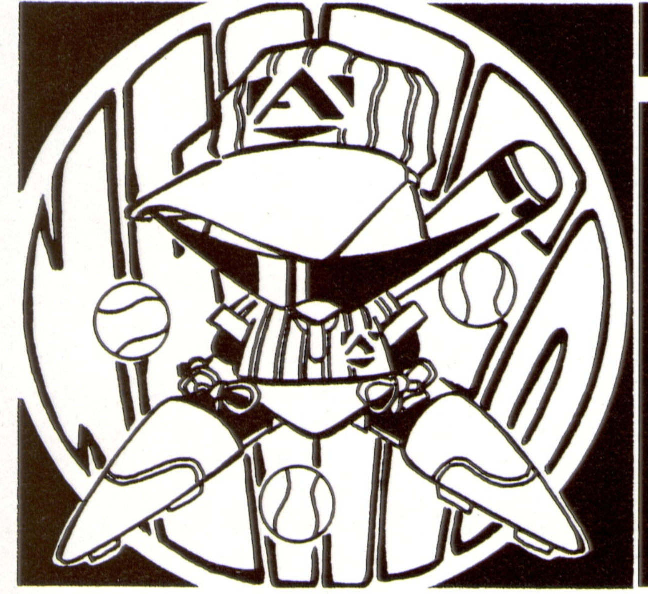
• Street Fighter II	790 F	• Soulblader	390 F	• Caltelvania IV	499 F
• Magic Sword	590 F	• Adaptateur SNES	190 F	• Adaptateur Universel	**promo**
• Mario IV	499 F	• Shangai	590 F	• Turtles IV	590 F
• F-Zero	390 F	• Super Ghouls'n Ghost	499 F	• Contra	590 F
• Rushing Beat	590 F	• The Simpsons	590 F	• Smart Ball (U.S.)	449 F
• Mario Kart	690 F	• Blazeon	590 F	• Sylvalion	590 F
• Hook	590 F	• Adam's Family (U.S.)	549 F	• Wrestle Mania	590 F
• Parodius	590 F	• Prince of Persia	590 F	• Dino War	590 F
• Golden Fighter	690 F	• F1 Super Driving	590 F	• Capitaine Subasa	590 F
• Metal Jack	590 F	• King of Monster	590 F	• Ultimate Football	590 F
• Phalanx	590 F				

MEGADRIVE

- Alimention secteur 150 F
- Wonder Mega 4 990 F
- Adaptateur Jeux Jap 99 F
- Console MD Jap 949 F

• Donald Duck	345 F	• Thunder Force IV	449 F
• Chuck Rock	449 F	• Simpson vs Space Mutant	449 F
• Monaco G.P. II	449 F	• Olympic Gold	395 F
• Greylancer	449 F	• Splatter House II	449 F
• Twinkle Tale	449 F	• Sonic	299 F
• Badomen	395 F	• David Robinson's	449 F
• Bulls vs Lakers	449 F	• Arch Rival	449 F
• The Simpsons	449 F	• Krusty's Fun House	449 F
• Grand Slam Tennis	449 F		





NEO GEO

- Console N. Geo + Alimentation + Joystick 2 450 F

• Fatal Fury	1 090 F	• Eight-Man	1 090 F
• Mutation Nation	1 090 F	• Robo Army	990 F
• Sengoku	990 F	• Alpha Mission II	990 F
• Raguy	890 F	• Trash Rally	1 090 F
• Riding Hero	890 F	• Cyber Lip	890 F
• Soccer Brawl	1 090 F	• Ninja Commando	1 090 F
• Baseball Star II	1 090 F	• Andro Dunos	1 090 F
• Burning Fight	990 F	• The Super Spy	890 F
• Crossed Sword	890 F	• King of the Monster	990 F
• King of the Monster II	1 390 F	• Ghost Pilot	890 F

à paraître : Word Hero - Art Fighting

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Soulblader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n ghost	499 F
• Castelvania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Ramma 1/2	590 F	• Shangai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

☐ ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
☐ ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77
☐ ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: ____________ PRENOM: ____________
ADRESSE: ____________
CODE POSTAL: ________ VILLE: ________ TEL: ________

Titre	Qté	Prix

Frais de port +
Total à payer

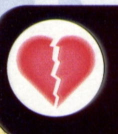
Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CONTRE REMBOURSEMENT
☐ CARTE BANCAIRE N° ____________ Date d'expiration: __/__/__
SIGNATURE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

LYNX





- LES OPTIONS SONT ILLIMITÉES.
- LA MANIABILITÉ DU HOCKEYEUR EST EXCELLENTE.
- ENFIN DE VRAIES REGLES RESPECTÉES.
- LES GRAPHISMES SONT DE TRES BONNE FACTURE.
- LE RÉALISME EST VRAIMENT DE MISE.

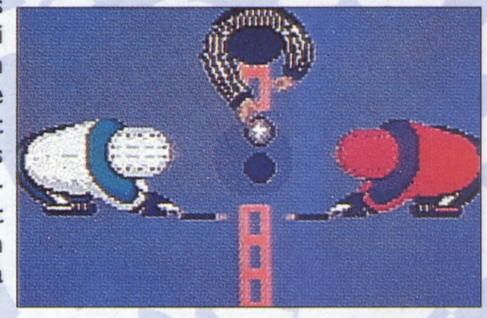
- L'AMBIANCE SONORE EST MOYENNE.

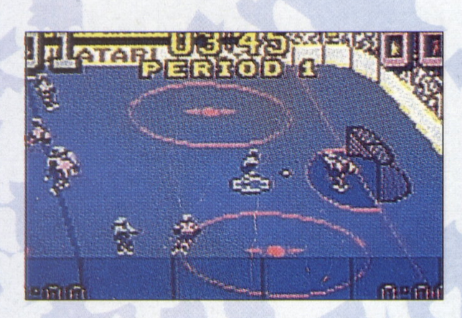
EH, MOI, JE PREFERE LE HOCKEY, O.K.?!

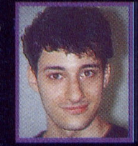
HOCKEY



N'avez-vous jamais rêvé d'être un jour une véritable vedette du hockey sur glace? Si? Comme je vous comprends! Moi aussi j'aurais voulu être un artiste. Marquer des buts avec un palet qui voltige à 180 km/h! Faire des glissades sur une patinoire toute blanche et toute fraîche, mettre des coups de poings dans la gueule du premier qu'est pas content, écrabouiller les doigts d'un mec à terre. Ouais, je sais, c'est pas très propre, mais on nettoie après, alors. De toute façon, l'essentiel c'est de marquer. Le plus de fois possible, dans n'importe quelle position. Marquer. Le maître-mot est lâché! Marquer. Que ce mot est doux à l'oreille d'un hockeyeur! Quelle immense joie que celle d'inscrire le but de la victoire une minute avant la fin d'un match décisif! C'est exactement ce qui va vous arriver avec ce jeu. Avec une ribambelle d'équipes américaines et canadiennes (22), vous allez devoir vous affronter dans un championnat explosif. Des équipes dont vous pourrez niveler les capacités aussi bien en attaque, en défense, en baston(!), en tackle, en tir etc... En tout, des milliers de combinaisons sont possibles. Après, c'est comme la réalité, grâce aux options où vous pourrez choisir la durée du match, l'acceptation des vraies règles pro, etc... Il vous est même possible de ne faire que de la baston ou des tirs aux buts (vous prendrez la console dans le sens vertical, si si!).



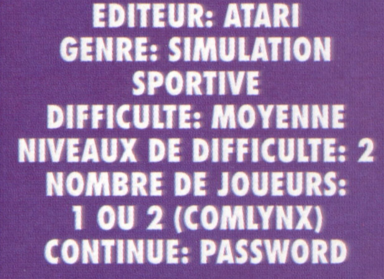




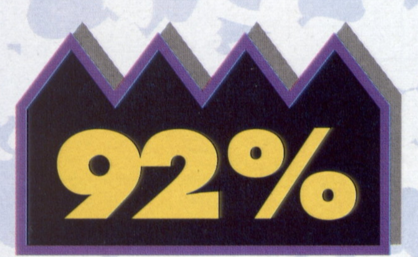
C'est frappant comme ce jeu ressemble étrangement à Mario Lemieux Hockey sur Megadrive! Enfin, bon, ne polémiquons pas là-dessus. Après tout, tout le monde a le droit de faire des jeux de hockey, non? Toujours est-il que ce soft que j'ai entre les mains est réellement une franche réussite. A tous les points de vue? On sent vraiment le jeu fini. Toutes les options et combinaisons possibles sont là pour en témoigner. Les graphismes avec de superbes plans rapprochés pour l'engagement ou le tir au but, sont idéalement dessinés. C'est vraiment, une fois de plus, du grand art de la part d'Atari, et c'est surtout le bienvenu, car un jeu de hockey sur Lynx, ça ne court pas les magasins, alors sachez saisir votre chance!

TRAZOM

EDITEUR: ATARI
GENRE: SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 2
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2 (COMLYNX)
CONTINUE: PASSWORD



GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14
TOTAL : 92%



MEGADRIVE

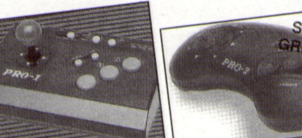
Console japonaise seule 890F

Console officielle + Sonic + Game Adaptator 1290F

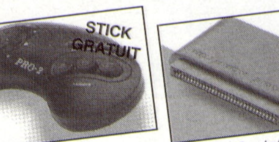
Console japonaise avec 1 jeu au choix* 990F

* à choisir parmis la sélection Ultima Games

service technique:
Modification 50/60Hz switchable
Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaises



PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non?
La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.



Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	190F

HITS SEGA	US	JP
J. Buster Douglas	390	
Donald	440	390
Fantasia	420	290
Ghouls'n Ghost	475	
Golden Axe II	445	
Joe Montana II	390	350
Lakers (dispo	445	
Marvel Land	490	290
Merks	475	350
Mickey	445	390
Phantasy Star III	490	
Populous	250	
Revenge of Shinobi	445	390
Road Rash	445	
Shadow of the beast	490	
Shadow Dancer	445	
Sonic	445	390
Street of Rage	445	390
Shining in the Darkness		490
Thunder Force III	470	
Toki	425	
Toe Jam and Earl	475	390

NOUVEAUTES	US	JP
Aquabactics	490	
Amazing Tennis	490	
Atomic Runner	450	
Cadash	490	
Chuck Rock	490	
David Robinson	490	490
Gley Lancer		490
Holyfield	490	
Monaco GP II		490
NHLPA Hockey 93	490	
Olympic gold	490	
Splatter House II	490	490
Star Odissey	490	
Tazmania	490	
Terminator	490	
Twisted Flipper	490	
USA Team Basketball	490	490
CD Prince of Persia		**490**
CD Wonder dog		**490**

PROMO SEGA	US	JP
Turbo Out Run		250
Double Dragon		250
Devil Hunter		190
Devilish	250	190
Buck Rogers	190	
Joe Montana	250	190
Populous	250	
Populous + Crack Down		290
Alisia Dragon	320	290
Crack Down		150
Crack Down + PRO2		220
Carmen Sandiego	190	
Toe Jam & Earl	250	220
Fantasia		220
Sonic	350	290
Wonderboy 3		190
Fantasme soldier		190
Super Shinobi	290	250
King's Bounty	190	
Mickey	320	290

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
Fonctionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française)
Titres: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F Prince of Persia -> 490F Wonder Dog -> 490F

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
Fax. 16 (1) 43 38 11 86

PARIS (Uniquement échange)
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

MULHOUSE
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

NEO GEO

Néo Géo 2490F

Néo Géo + 1 JEU 2990F

Jeu à partir de 690F

La Borne d'Arcade à domicile !

MEMORY CARD **190 F**
2ème MANETTE **490 F**
TITRES:
ANDRO DUNOS
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR II
BURNING FIGHT
CYBERLIPS
EIGHT MAN
FATAL FURY
FRENZY FOOTBALL
KING OF MONSTER II
LEAGUE BOWLING
LAST RESORT
MAGICIAN LORD
MUTATION NATION
NINJA COMMANDO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU II
THRASH RALLY

GAMEGEAR

Alimentation + MasterGear + Loupe 250F

Tous les titres et nouveautés disponibles - JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

SUPER FAMICOM SUPER NES

+ de 50 titres disponibles à partir de 290F

NE RATEZ PAS LA PROMO DU MOIS
SUPER NES OU FAMICOM SEULE
PRIX EXTRAORDINAIRE !...

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*
* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

LES PROMOS DU MOIS

ADVENTURE ISLAND	390F
BATTLE GRAND PRIX	290F
CASTLEVANIA	390F
GREAT BATTLE II	290F
HYPER ZONE	250F
PEABLE BEACH	290F
SD DODGE BALL	290F
SOUL BLADER	390F
ZELDA 3	390F

LES HITS

CONTRAT	490F
ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST	490F
RUSHING BEAT	490F
FORMATION SOCCER	590F

LES AUTRES TITRES

AERA 88	390F
ARTHUR QUEST	690F
CONTRAT SPIRIT	NC
F-ZERO	590F
GOEMAN FIGHT	650F
JOE AND MAC	650F
MYSTICAL NINJA	590F
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590F
SUPER MARIO LAND	590F
SMATCH TV	590F
SUPER FORMATION SOCCER	640F
THUNDER SPIRIT	490F
MAGIC SWORD	650
YS III	590

LES ACCESSOIRES

Cable RGB	NC
Superscope (avec 1 c. de 6 jeuux)	**590F**
Alimentation Super Famicom	190F
ASCII Joypad	250F
Stealth Joy	350F
Appolo	490F
XE-I SFC + LCD	690F
JB King	NC

UNIVERSAL ADAPTATOR PROMO

MARIO PAINT PROMO

NOUVEAUTES
PRINCE OF PERSIA
SUPER DUNK SHOT
DRAGON BALL Z
TORTUE NINJA 4
STREET FIGHTER II
CAPTAIN SABASA
PHALANX
PROFESSIONAL BASEBALL
SUPER F1 CIRCUS
AMAZING TENNIS
ROBOCOP III
THE COMBAT RIBES
RAMPART
FOREMAN KNOCKOUT

EXCEPTIONNEL !
SUPER NES + 1 JEU* 1690F
* jeu à choisir parmis la sélection Ultima Games

PROMO PACK 2 JEUX* 890F
* jeu à choisir parmis la sélection Ultima Games

LYNX

NOUVEAUTES
BATMAN -> 320F
TOKI -> 320F

LYNX 790F
LYNX + Batman + alimentation + sacoche 990F

ACCESSOIRES		ROAD BLASTER	320
Cable pour jouer à 2	64	TOURNAMENT CYBERBALL	320
ADAPTATEUR AUTO	190	NINJA GAIDEN	270
ALIMENTATION SECTEUR	150	PAPERBOY	270
PACK BATTERIES	100	APB	320
PARE SOLEIL	45	RYGAR	320
SAC DE TRANSPORT	110	HARD DRIVIN	320
LISTE DES JEUX		TURBO SUB	320
BLUE LIGHTNING	270	SCRAYARD DOG	320
ELECTROCOP	270	AWESOME	320
RAMPAGE	320	CHECKERED FLAG	320
GATES OF ZENDOCON	270	BLOCK OUT	270
GAUNTLET	270	MS PAC MAN	270
CALIFORNIA GAMES	270	STUN RUNNER	320
XENOPHOBE	270	XYBOTS	320
CHIP'S CHALLENGE	270	SHANGAI	270
SLIME WORLD	270	VIKING CHILD	320
ZARLOR MERCENARY	270	ISHIDO	320
KLAX	320	BILL AND TED'S	320
WARBIRDS	270	ROBOTRON	320
ROBO SQUASH	270	GOLF CHALLENGE	320

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

SEPTEM. 1992 JOYSTICK

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	Montant	....
....	....	Total	....

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

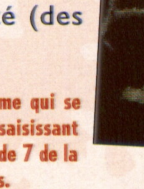
SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 30/09/1992

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

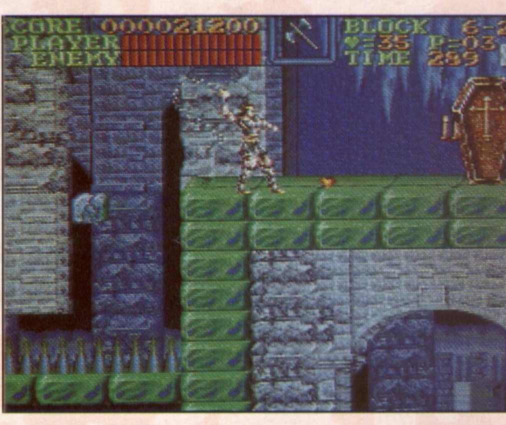


MOI, JE PARIE SUR DRACULA!





Qui se cache dans ce cercueil?



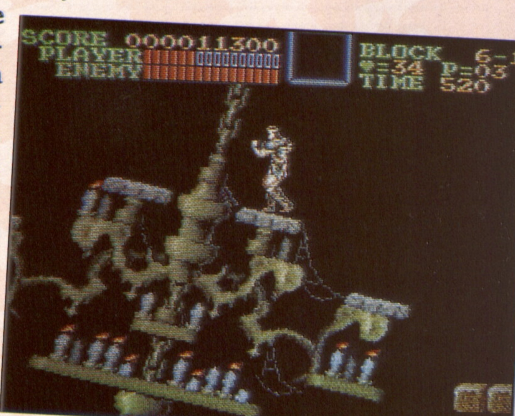
CASTELVANIA IV

SUPER NINTENDO

Le meilleur jeu de progression (avec Super Ghouls'n' Ghosts) à scrolling multidirectionnel et en vue de profil, arrive enfin sur Super Nintendo. Si vous voulez connaître la signification de ce "4", sachez que ce jeu est la version Super Nintendo du Castlevania 3 de la NES américaine (pas encore sorti chez nous). Dans les épisodes 1 et 2 de la série, Dracula avait été vaincu puis était réapparu pour se reprendre une deuxième baffe. Le héros de ce Dallas macabre, version console Nintendo, s'appelle Simon Belmont. Son métier est de chasser les créatures du mal et son arme favorite, le fouet, schlack! Mais je pense que tous, vous savez cela par coeur. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que Simon retrouve donc le Comte Dracula dans cet épisode sur Super Nintendo. Il ne le retrouvera en personne, en fait, qu'au 14ème niveau pour une confrontation soi-disant définitive; ils disent ça à chaque fois! Avant, Simon devra traverser un max de lieux mal famés avec des boss de fins de niveaux bien connus dans le milieu comme la momie, Frankenstein, le Golem, etc... Simon pourra récupérer des items de points, de santé (des coeurs) et d'armes de jet.



Le fouet de Simon ne sert pas seulement à viser des ennemis dans toutes les directions possibles (même au-dessus ou en diagonale); il est aussi possible de se pendre à celui-ci et de se balancer pour atteindre une plate-forme trop éloignée.



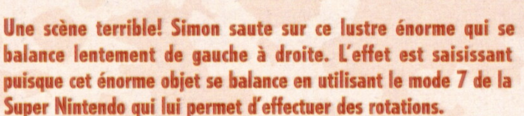
Une scène terrible! Simon saute sur ce lustre énorme qui se balance lentement de gauche à droite. L'effet est saisissant puisque cet énorme objet se balance en utilisant le mode 7 de la Super Nintendo qui lui permet d'effectuer des rotations.

- DES GRAPHISMES QUI FONT FRISSONER DE RÉALISME MACABRE ET UNE BANDE SONORE QUI GLACE LE SANG!
- UNE ANIMATION PARFAITE ET DES EFFETS SPÉCIAUX SIDÉRANTS LORS DE CERTAINS NIVEAUX
- UNE "JOUABILITÉ" ET UNE DURÉE DE VIE D'ENFER

- AVEC LES MOTS DE PASSE, ON TRICHE, HOU!
- C'EST TOUT!



92%



Comment ne pas adorer ce superbe jeu de combat, de progression, d'adresse et son ambiance sordide? Les graphismes et la bande sonore sont superbes de réalisme sombre et froid. Le jeu est immensément vaste et regorge d'ennemis différents. Pas de problème donc pour sa durée de vie, vous allez passer du temps sur Castlevania 4! Les ralentissements sont absents alors qu'ils sont malheureusement présents sur d'autres jeux de la même fournée. Je vous conseille le niveau où tout le décor tourne sur lui-même, avec des effets techniques géniaux. Ça blaste à tout va et les items à récupérer sont légion. Allez, trève de bavardages, courez vous procurer ce jeu en attendant Super Ghouls'n'Ghost sur Super Nintendo. OLIVIER

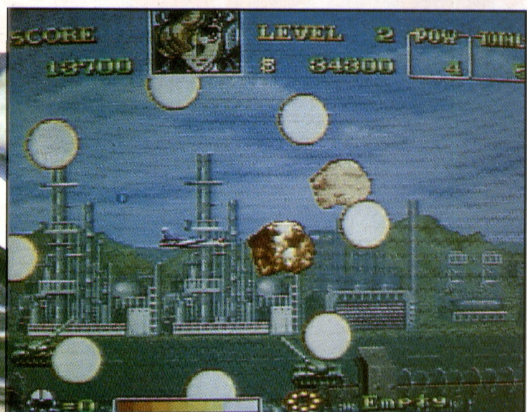
EDITEUR : KONAMI
NOMBRE DE NIVEAUX : 14
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : 3 + PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISME : 19
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITE : 18



ON VA EN FAIRE QU'UNE BOUCHEE DE CES ALIENS!

Vous pourrez acheter des armes et même des avions plus sophistiqués si vous récoltez assez d'oseille durant vos multiples combats. Celui-ci est le neutralisateur/protecteur. Il est double action comme le dentifrice.



UN SQUADRON

SUPER NINTENDO

Et voilà, ça recommence! A chaque fois qu'on a le dos tourné, que ce soit pour satisfaire un besoin naturel ou bien pour brancher une console de jeux, on se fait toujours avoir. Les monstres venus de l'espace en profitent pour s'installer, pépères, dans votre jardin ou sur des bases militaires aux alentours, comme s'ils avaient envie de faire joujou. Mais il faut bien qu'ils comprennent que nous ne tolérons aucune intrusion de ce genre. Non, c'est vrai, ils pourraient prévenir avant. Moi, quand je vais chez quelqu'un, je téléphone toujours, au préalable, pour savoir ce qu'ils ont dans le frigo! Eux, non. Ils se contentent de ce qu'il y a, les fous! Enfin, bref, trêve de plaisanterie, et palabrons de choses un peu plus sérieuses. Ces foutus Aliens ont encore envahi la planète. Quand je dis la planète, je veux bien sûr parler de notre chère Terre. C'est qu'on se connait depuis un bout de temps tous les deux. A la suite de ça, des groupuscules secrets se sont créés pour essayer de faire face dignement à l'envahisseur. Après quelques instants de réflexion, ils ont choisi, devinez qui, pour faire le sale boulot? Eh oui! il s'agit bien de vous! Allez hop! au travail!





départ, vous avez le choix pour vous glisser dans la peau de l'un s trois pilotes. Dont une femme. Vous avez respectivement Shin meuf), Mickey, et Greg... Greg? Mais qu'est-ce qu'il fout là. ais non, c'est rien, dors! Ah?... Bon.



h, les gros n'avions! On dirait des F-111. Mais ce sont des F-111! Ah ouais, je savais bien que j'avais raison! Tu vois bien TSR que avais raison! Quoi? Mais j'ai rien dit, moi! Ouais, ouais c'est cela !



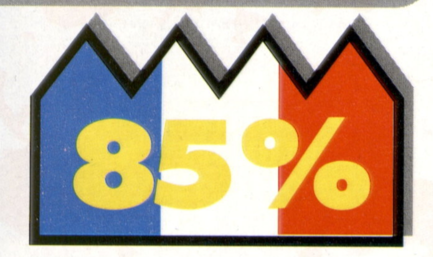
Ca, j'en suis sûr, ce sont des F-117. Les plus gros avions du jeu. L'avion le plus redoutable du monde!

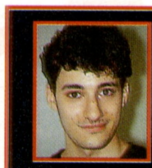


- UNE TRÉS GRANDE MANIABILITÉ
- DE TRÉS BEAU DÉCORS
- LE CONCEPT EST TRÈS BON
- LE SCROLLING DIFFÉRENTIEL EST EXCELLENT



- MALHEUREUSEMENT LES RALENTISSEMENTS!





Ce shoot'em up à scrolling horizontal sorti au Japon sous le nom d'Area 88, n'est pas ce qui s'est fait de plus original, mais cela fait tout de même plaisir de le voir enfin en version française. On commençait à s'impatienter! Ce jeu de tir des familles aurait vraiment mérité tous les honneurs de la rédac', mais malheureusement, les quelques ralentissements de la première version sont encore une fois présents sur cette cartouche. Quel dommage, car tout y est vraiment très bien fait. Les graphismes ainsi que la maniabilité sont vraiment tout ce qu'il y a de plus "arcade", sans parler des musiques vraiment époustouflantes, bien dans le rythme des combats. Un bon soft tout de même.

TRAZOM 

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : SHOOT'EM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3
TAILLE CARTOUCHE : 8 MÉGAS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 18
TOTAL : 85%



AVEC LEMMINGS, LOBOTOMISÉ ACQUIERT UN SYNONYME!



Zoom sur des lemmings! Un regard qui pétille d'intelligence, surtout face à cet insoluble problème qu'est ce pont.

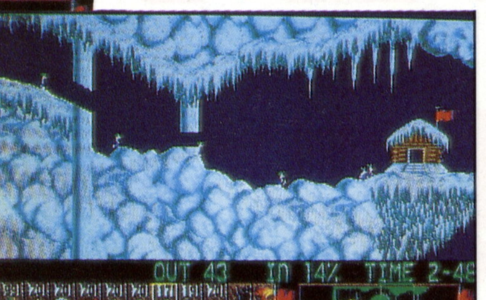
LEMMINGS

SUPER NINTENDO

Imaginez un peuple de gnomes complètement crétins, fous à lier, ayant deux coeurs mais par contre, aucun cerveau. Vous avez une image approximative de ce qu'est un lemming. Pour vous, l'affaire est simple. Vous devez guider les lemmings, afin qu'ils rentrent chez eux. Vous devenez en quelque sorte instructeur, ou conseiller militaire, si l'on excepte la règle qui veut que "deux militaires valent un lemming". A vous de décider si le lemming que vous choisissez creuse, grimpe, utilise un parapluie pour tomber sans se faire mal ou simplement explose, histoire de créer un passage, ou un fou-rire général si vous êtes d'humeur sadique. Chacune de ces instructions étant à votre disposition en un nombre limité d'utilisation. En français, cela veut seulement dire qu'il faudra se creuser la tête. Les joueurs ayant des lemmings dans leur famille auront sans doute du mal à trouver la solution, mais il faut assumer son héritage génétique! Sachez aussi que Lemmings peut se jouer à deux simultanément! L'écran est alors divisé en deux selon une coupe verticale et chaque joueur possède son équipe de Lemmings, différents de couleur. Les actions d'un joueur influent évidemment sur celles de l'autre! Vous voyez la pagaïe! Tout risque de se terminer en grands éclats de rires... ou en baston?



Une fois que les lemmings ont fait le trou, ils passent jusqu'à la cabane qui leur sert de masure. Ce niveau était facile, ils ne le seront pas tous!



Par tous les temps, les lemmings restent identiques à eux-mêmes, c'est-à-dire bêtes, terriblement stupides! Doit-on en conclure qu'il existe des lemmings au pouvoir?



- UN CONCEPT DE JEU UNIQUE.
- UNE TRES BONNE ADAPTATION.
- TRES RICHE EN NIVEAUX.



- LE PAD N'EST PAS TOUJOURS IDÉAL

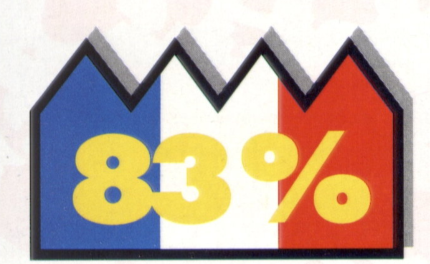


Comment ne pas adorer Lemmings? Il y a des jeux uniques, Tétris, Pac Man, Populous... et Lemmings! Les musiques qui accompagnent le jeu sont très sympas et côté bruit, on a même droit au "oh! no!" du lemming qui va exploser. Charmant. Seule, la maniabilité n'est pas ce qu'il y a de mieux. Si l'on s'en sort facilement dans les premiers niveaux, la présence d'une souris manque lorsque les choses se compliquent. Si seul, le jeu est très prenant, il devient "infernalement" drôle à deux. S'amuser à mettre les lemmings de son adversaire dans des situations incroyables et inextricables est purement savoureux. Si vous ne connaissez pas encore Lemmings et que vos méninges sont en forme après ces vacances, allez-y!

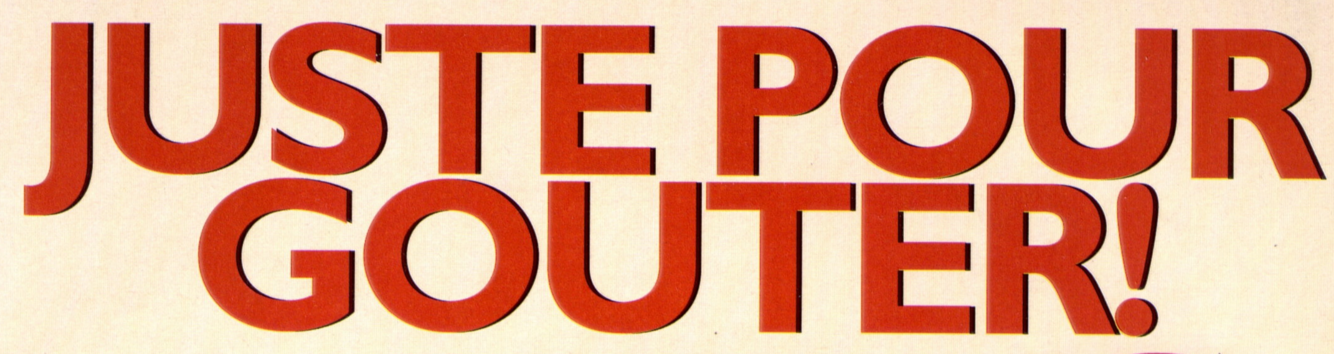
T.S.R

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 11
SON : 15
TOTAL : 83%



ABONNEMENT



JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..Prénom:..

Adresse:..

Code postal:..........................Ville:..

Votre console:..Votre âge:........................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
MARS 1992 - 30 F
joypad
LE MAG DES CONSOLES
L'ENFER DU JEU
LES NEWS DE LAS VEGAS
TOUS LES JEUX TESTES
POSTER DESERT STRIKE
MARIO 3
TOUTES LES ASTUCES DES MONDES 2 ET 3





TIENS ! PRENDS ÇA DANS TA TRONCHE !



SUPER NINTENDO

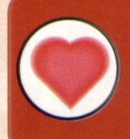
Le célèbre jeu d'arcade qui a relancé la grande mode des jeux de baston et de beat-them-up il y a quelques années, a été converti sur la Super Famicom japonaise depuis longtemps. Le voilà sur la Super Nintendo pour combler de joie les plus cogneurs d'entre vous! Un écran de télé, sur lequel apparaît une superbe et plantureuse créature suivie d'un ignoble faciès de brigand, et vous comprenez vite le problème: une bande d'infâmes traîtres a kidnappé votre nana. Vous êtes Cody, un jeune mec musclé en tee-shirt blanc et en jean, dont le but est de retrouver votre copine. A vrai dire, il y aussi Haggar, le super balaise qui peut intervenir (attention, le jeu ne peut être joué qu'à un seul joueur, l'un ou l'autre) pour vous venir en aide. Il va falloir traverser des ruelles sombres et surtout, rencontrer des tonnes d'ennemis menés par des boss. Plusieurs coups sont permis dans ce beat-them-up de référence en scrolling horizontal et en vue de profil autorisant des déplacements en profondeur.



Un boss de fin de niveau qui ne se gêne pas pour appeler des pote en vue de mieux se débarrasser de vous!



Cody peut donner des coups de poings, des coups de pieds, sauter dans les airs en combinant les deux coups précédents avec le saut. Il possède une attaque spéciale qui le fait tournoyer dans les airs en exécutant un balayage avec la jambe tendue. Une dernière prise lui permet, lorsqu'il est très proche d'un ennemi, de l'envoyer direct au tapis après un beau vol plané! Les autres coups sont enchaînés automatiquement par le programme.



- DES SPRITES GRANDS, RÉALISTES ET BIEN DESSINÉS
- DES COUPS NOMBREUX ET UNE EXCELLENTE MANIABILITÉ



- ON NE PEUT Y JOUER QU'À UN JOUEUR
- QUELQUES RALENTISSEMENTS PARASITES



Le combat avec un samouraï plutôt bien armé!



Pour un premier beat-them-up sur Super Nintendo, vous êtes servis les mecs! Final Fight est l'ancêtre, le meilleur, le vrai! Les graphismes sont superbes et très proches de la version arcade (la taille des sprites est impressionnante). L'animation pêche un peu, notamment dans le métro. La difficulté est bien dosée et vous passerez pas mal de temps dessus. C'est surtout la maniabilité, primordiale dans ce genre de jeu, qui fait sensation quand on joue à Final Fight: les coups sont précis, les mouvements cohérents et faciles à gérer. Le principal problème reste que l'on ne peut jouer qu'à un joueur, dommage! Ce jeu reste une référence et un superbe jeu bien violent! Maintenant, on attend Street Fighter II en version européenne et Rival Turf (Rushing Beat sur SFC) pour bientôt alors...

OLIVIER

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
CONTINUS : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4 ET 8

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 17
TOTAL : 91%

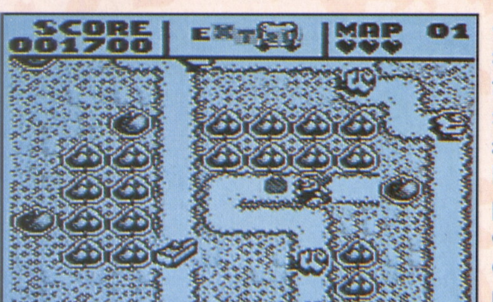




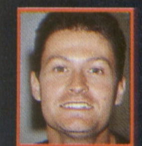
MR DO!



DA DO RON RON !



Mr Do est un personnage bien connu des pionniers sur micros puisqu'il s'agit d'un jeu très ancien qu'Océan a décidé d'adapter sur Game Boy. Ce Mr Do est un mec complètement délirant qui évolue dans un monde aussi fou que lui. Son passe-temps favori est de courir partout en creusant des galeries. Lorsqu'il le peut, il attrape des diamants, il gobe des sucreries et, surtout, mange des cerises à la pelle! Lorsqu'il trouve une pom-me, il se place en-dessous, attend qu'un ennemi arrive et paf!, il se pousse en laissant tomber la pomme sur l'ennemi. Car vous devez savoir que les ennemis ne peuvent aller que dans les galeries que vous avez creusées. Le but est de manger toutes les cerises d'un niveau. Les niveaux sont vus de dessus et il est possible d'avoir une vue générale.



J'adore ce genre de jeu qui me rappelle un peu Dig Dug. Il faut réfléchir un peu au parcours (NDM: mince alors!, s'il faut réfléchir maintemant!) ça aide à terminer plus vite! Mais le plus rigolo est le fait qu'il faut aussi foncer gober toutes les cerises placées en lignes et en colonnes, tout en évitant les ennemis très nombreux ! Le challenge est sympa, avec une foule de niveaux et la réalisation simple et dépouillée. Un bon jeu d'action et de précision. OLIVIER



EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : -
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITÉ : 17
SON : 14
TOTAL : 83 %

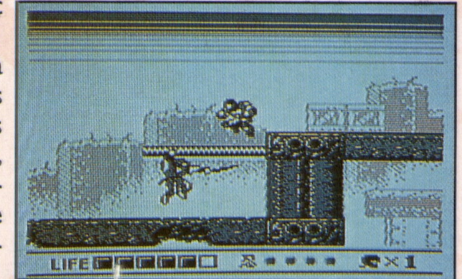


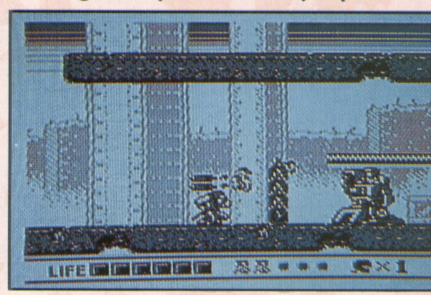
SHADOW WARRIORS

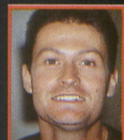
NINJA GAIDEN

PETIT NINJA DEVIENDRA GRAND

Ryu le ninja est de retour! Ou plutôt, c'est nous qui sommes de retour dans sa vie, par Game Boy interposée! Nous voilà en effet reportés trois ans avant l'épisode Ninja Gaiden. Ryu Hayabusa est un tout petit ninja ne connaissant pas encore tous les secrets de La Force! Son seul pouvoir magique est la roue de feu qui est déjà bien dévastatrice! Il peut aussi se suspendre aux barres pour s'y rétablir d'un petit roulé-boulé. Son but est de traverser quatre niveaux, tous gardés par un boss, jusqu'à la confrontation avec le grand maître Gulf. Des items sont à découvrir comme des munitions magiques pour la roue de feu, des vies supplémentaires, ou encore des potions énergétiques.







Shadow Warriors est un excellent beat-them-up qui utilise l'une des valeurs les plus sûres du genre: le ninja! Et dans notre cas, on est vraiment pas déçu par ce jeu au rythme échevelé. Les graphismes sont fins et fouillés, les sprites nombreux et l'animation fluide. La maniabilité tient toutes ses promesses avec des mouvements faciles à exécuter et efficaces. Nous voilà en présence d'un jeu de combat et de progression à scrolling multidirectionnel et en vue de profil qui ne peut que vous combler si vous aimez l'action. Un seul point négatif: le nombre de niveaux est trop faible. C'est terriblement dommage! OLIVIER

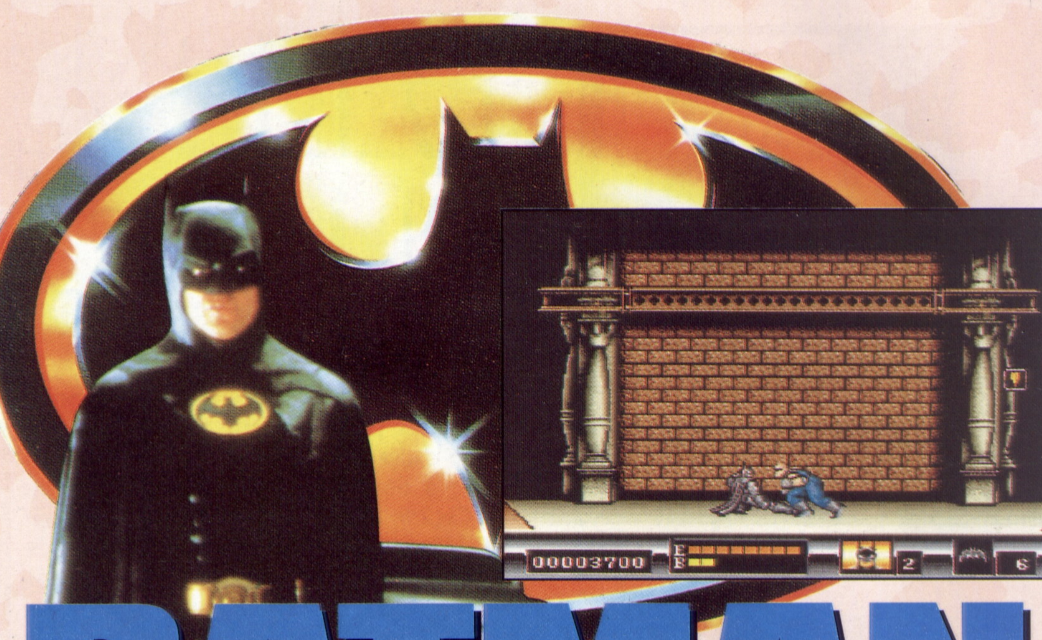


EDITEUR : TECHNO
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 18
SON : 16
TOTAL : 87 %



SAUVE QUI PEUT, SAUVE SOURIS!



BATMAN



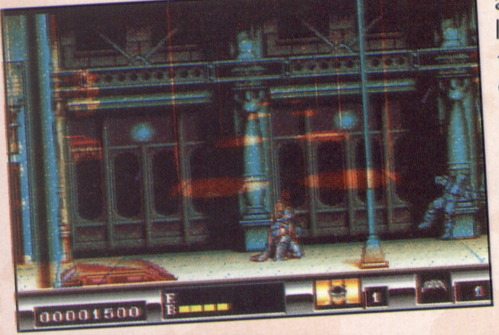
- DES GRAPHISMES GOTHIQUES RÉALISTES
- DES GRANDS ET BEAU SPRITES
- UNE ANIMATION FLUIDES
- L'ÉCLECTISME : BEAT-THEM-UP ET SHOOT-THEM UP SELON LES NIVEAUX



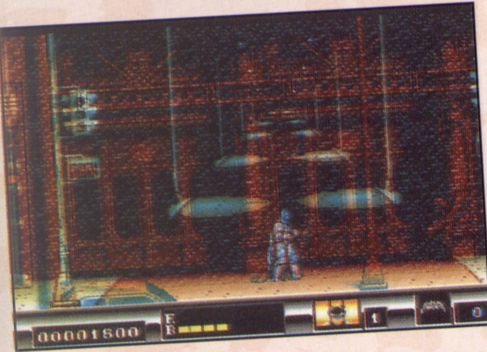
- UN JEU QUI N'EST PAS ASSEZ LONG
- UNE MANIABILITÉ UN LEGER TON EN DESSOUS DU RESTE

Avant l'arrivée des nouveaux Batman sur Megadrive (il faudra de toute façon attendre la sortie française), vous allez pouvoir vous éclater sur cette version déjà sortie au Japon depuis pas mal de temps. Vous vous rappelez tous le film Batman 1? Eh bien, le scénario du jeu reprend celui du film, avec six niveaux dans lesquels vous contrôlez Batman. Le jeu comprend deux parties. Dans la première partie comportant trois niveaux, vous vous déplacez dans un scrolling horizontal et multidirectionnel, ensuite en vue de profil. Il faudra traverser les rues de Gotham City alors que des vilains-pas-beaux vous attaquent de toutes parts. C'est ensuite dans l'usine chimique Axis que vous retrouverez le fameux Jack avant sa transformation en Joker. Dans ce beat-them-up mêlant plates-formes et tir de batarang, vous devrez veiller à ne pas vous payer une petite chute dans les cuves d'acide de l'usine. Le troisième niveau vous fera délivrer Vicky Vale (la superbe blonde amie de Bruce Wayne) dans le musée de Flugelheim. C'est ensuite au tour de la deuxième partie du jeu, totalement axée sur la chasse au Joker! Dans le quatrième niveau du jeu (qui débute la deuxième partie), vous conduisez votre Bat Car pour une course folle dans les rues de Gotham en scrolling horizontal. A signaler la sortie prévue d'une version Mega CD qui reprendra cette course, mais en 3D cette fois! ensuite, c'est au tour du ciel de voir Batman de plus près puisque ce dernier enfourche sa Bat Wing pour voler jusqu'à la cathédrale. C'est à un véritable shoot-them-up que vous devez participer alors avec des hélicos qui vous inondent de bombes. Le dernier niveau consiste en la confrontation finale avec Le Joker. Oooops! You got me!

MEGA DRIVE



Attention à ne pas user votre capital batrang trop vite (compteur en bas à droite) car vous en aurez besoin lors de passages plus difficiles. Utilisez vos poings!



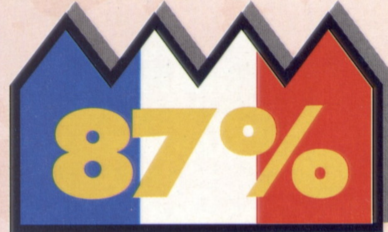


Retrouver un grand héros sur Megadrive est toujours un réel plaisir, surtout quand il s'agit d'un jeu réussi et pas d'une simple opération commerciale qui profiterait de la sortie d'un film. Non!, ici tout est génial, même si la version a quelque peu vieilli. Les graphismes sont à l'image de Gotham City: gothiques, sombres et totalement réussis en ce qui concerne le réalisme (la pluie par exemple). La bande sonore est à l'image de l'animation proposant des scrollings différentiels: superbe! Je reproche, par contre, les difficultés inégales selon les niveaux, le tout restant plutôt facile à terminer. Mais ne vous inquiétez pas, on passe quand même du temps sur ce superbe jeu éclectique et captivant.

OLIVIER 

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 4 MÉGAS
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : -
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 87%

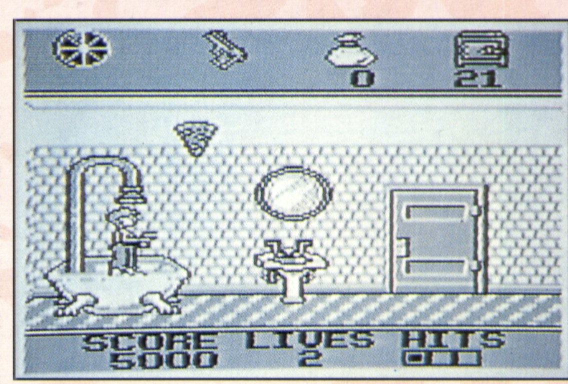




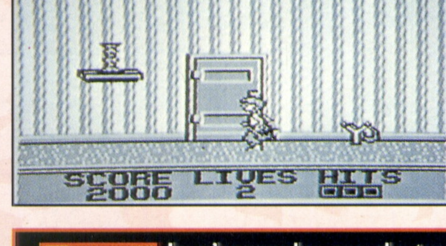


HOME ALONE

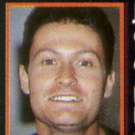
MAMAN, J'AI RATÉ UN SUPER JEU SUR GAME BOY!



C'est le grand retour de Harry et Marv, les bandits qui avaient fait parlé d'eux dans le film "Maman j'ai raté l'avion". Ils ont purgé leur peine et veulent se venger du terrible petit môme qui leur a déjà mené la vie dure. Kevin Mac Callister ne se formalise pas lorsqu'il voit sa famille s'absenter à nouveau; il sait qu'il va encore avoir à faire aux deux brigands. Cette fois, les deux lascars viennent, accompagnés d'amis, pour piller la maison Mac Callister. Kevin doit parcourir les quatre ailes de la maison en prenant tous les objets précieux qui s'y trouvent (cachés ou non). A chaque fois qu'il possède assez d'objets, il court les balancer dans une bouche d'aération menant à la buanderie. IL sauve ainsi le plus d'objets possible. Kevin peut attraper des morceaux de pizza pour gagner des vies supplémentaires et des armes (fronde, pistolet à eau, etc...) qui immobiliseront les ennemis pendant un temps. Sus aux objets précieux!



GAME BOY



Je n'accroche pas du tout à ce genre de petit produit Game Boy dont le seul but semble avoir été de profiter du succès (relatif d'ailleurs) d'un film. Mais on me la fait pas! Surtout avec des graphismes aussi ridicules, une bande son aussi médiocre et des ennemis aussi minables! Le jeu aurait pu être intéressant et rigolo car le principe méritait d'être développé. Le problème est que les concepteurs ont oublié d'être bons sur ce coup là. Pas de pitié!

OLIVIER 

EDITEUR : T-HQ
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1

GRAPHISME : 9
ANIMATION : 11
MANIABILITÉ : 12
SON : 8
TOTAL : 51 %



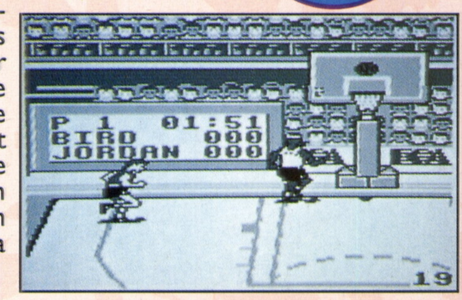
JORDAN VS BIRD

ONE ON ONE

JORDAN ET BIRD SONT DANS UN BATEAU...

GAME BOY

Le One on One est une épreuve d'exhibition de basket aux Etats-Unis. Elle consiste en un match à un joueur contre un autre sous le panier. Les deux basketteurs passent alternativement d'attaque en défense. Celui qui aura marqué le plus de points au bout de 2 à 12 minutes, ou le premier à avoir marqué 11 ou 15 points, est déclaré vainqueur. Vous choisissez le mode que vous préférez et pouvez même vous entraîner en temps infini. La vue est de 3/4 face au panier avec des personnages en 3D. Si vous n'aimez pas ce genre de face à face, vous pourrez alors participer aux deux autre épreuves reines des exhibitions de basket: le Slam Dunk et le Three-Points Challenge. Le Slam Dunk est une série de figures à réaliser, ces dernières aboutissant toujours à un smash au panier. Le Three-Points Challenge est un concours de tirs à trois points c'est-à-dire hors de la raquette (zone placée sous le panier). A vous de jouer.





J'ai une sainte horreur des One on One qui ne m'apportent aucun plaisir ludique, surtout quand je ne peux même pas jouer contre un second joueur avec un link, comme c'est le cas ici. Les graphismes ne sont pas franchement laids mais le tout reste inintéressant et lassant au final. Un autre One On One comme le tout récent All Star Challenge 2 (en import américain) est bien plus intéressant puisqu'il propose 6 épreuves à deux joueurs. Dans notre cas, à part les forcenés de l'entraînement, je ne vois pas qui pourrait s'intéresser à ce genre de simulation.

OLIVIER 

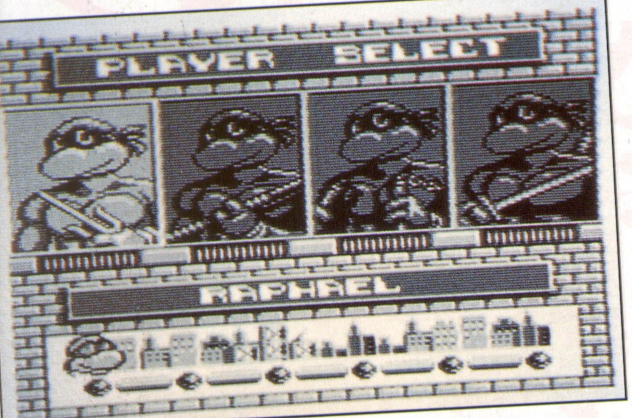
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION DE BASKET
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: : 4

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITÉ : 13
SON : 12
TOTAL : 69 %

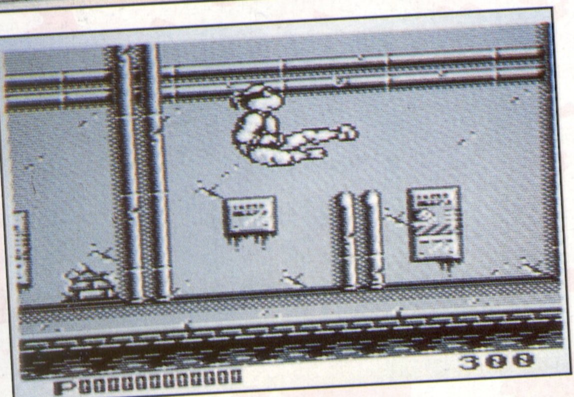


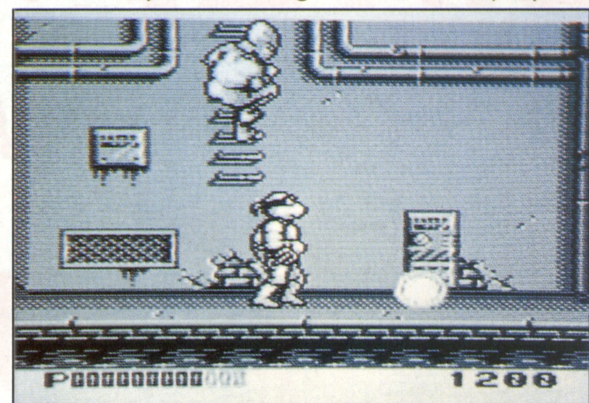
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

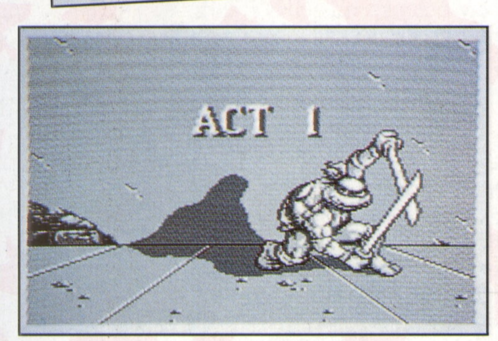
BACK FROM THE SEWERS

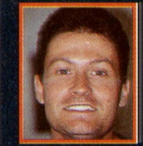


L'ignoble Shredder a encore frappé: il a enlevé April O'Neil, la journaliste amie des tortues ninjas. Par ce rapt, il vise surtout les tortues, car il sait qu'elles vont vite se sentir obligées d'intervenir. C'est en effet le cas pour ce nouveau beat-them-up dans la bonne tradition. Les tortues vont devoir traverser six niveaux urbains allant des simples rues aux égoûts, en passant par une autoroute. Vous choisissez l'une des quatre tortues au départ et vous garderez celle-ci jusqu'à la fin de ses points de vie; elle devient alors prisonnière et vous prenez une autre tortue. A la fin d'un niveau, vous luttez contre un robot en temps limité qui vous permettra de récupérer la tortue faite prisonnière dans le niveau d'avant. Des bonus game vous permettront de récolter un max de pizzas.







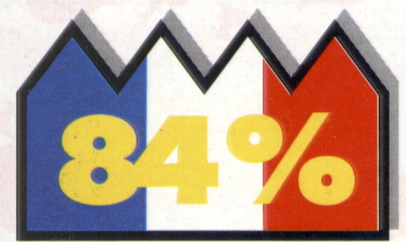


J'avais adoré le premier épisode mais l'avais trouvé beaucoup trop simple. Cette fois, il semblerait que les éditeurs m'aient entendu. Les graphismes sont fouillés et réalistes. Quelques digits sonores (du genre "it's pizza time!") sont du plus bel effet. Les sprites sont énormes et les ennemis variés. On peut donc s'attendre à être heureux comme un pape avec ce jeu. Le problème est qu'il ne reprend pas exactement ce côté très arcade du premier épisode. Ici, les personnages étant plus réalistes, il marchent plus lentement (l'animation rame même quelquefois) et il y a un je ne sais quoi de gênant dans les mouvements. Cela reste quand même de l'ordre du détail; le jeu est bon!

OLIVIER

EDITEUR : KONAMI
GENRE : BEAT THEM UP
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUS : INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 15
TOTAL : 84%





UN FLIPPER POUR UN RENDEZ-VOUS AVEC LE DIABLE!



DRAGON'S FURY

MEGA DRIVE

L'ultime combat contre les forces sataniques va commencer! Sous certes, bien particulière, mais on se bat comme on peut! Cela aura être à coups de balai ou de grille-pain, mais c'est autour d'un f déroulera ce duel luciférien! Découvrez les passages secrets qui vo ront dans des cryptes oubliées pour y livrer de nouveaux combats. Six cryp attendent.
A chaque fois, luttez contre des hordes de démons difformes, gagnez des points, et ne perdez pas la boule! Maîtrisez vos flips car dans ces joutes démoniaques, il faut savoir rester calme! Une fois atteint un score très élevé,que je tiens secret pour éviter de choquer les personnes cardiaques ou impatientes de nature, vous livrerez l'assaut final contre Belzébuth! Le diable en personne sur son trône vous livrera bataille! Déjouez ses ruses et détruisez l'Empire du Mal à coups de billes chromées!



Le voici le voilà, il est là, le flipper dans toute sa beauté satanique. Véritable Succube, il risque de vous envoûter pour des heures!

L'un des tableaux bonus. Abattez les monstres qui défilent à l'écran et gardez le contrôle de la balle. Facile à dire, beaucoup à faire!





- LE MEILLEUR FLIPPER TOUTES CONSOLES CONFONDUES
- C'EST BEAU ET EN PLUS, ORIGINAL
- TRÉS COMPLET



- LE FLIPPER N'EST PAS PLEIN ÉCRAN

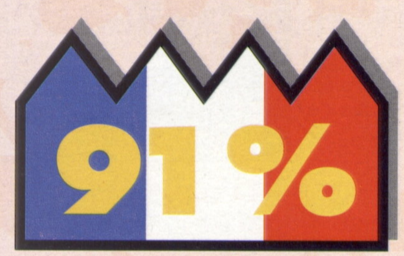


Si vous cherchez un flipper de qualité sur console, le voici! Il est beau, complet et techniquement impeccable, en particulier en ce qui concerne l'animation. Les niveaux bonus sont originaux, tout comme les autres pièges que vous réserve ce flipper. Pour une fois, on a autant de plaisir à jouer sur console qu'au bar du coin. Et les petits plus (genre monstres qui passent devant la balle) qu'offre la console, ne sont pas pour déplaire. En un mot comme en cent, c'est du tout bon.

T.S.R.

EDITEUR : TENGEN
GENRE : FLIPPER
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE : 5 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTINUES : PASSWORD

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 16
TOTAL : 91%



ARCADES

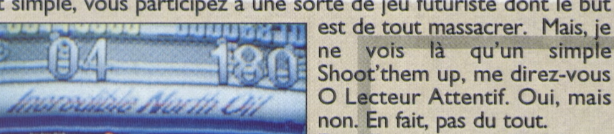
Ah, ces programmeurs! Ils nous surprendront toujours! Et, si pour certains d'entre nous, ce sont les vacances; tout porte à croire que ces animaux étranges que sont les concepteurs de jeux, y sont aussi. Déjà, ce mois-çi, il n'y a que deux news et, en plus, elles font grise mine comparées à celles du mois dernier.

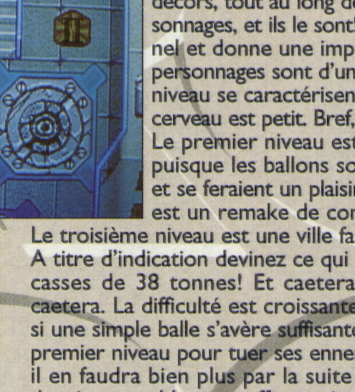
NITRO BALL
(DATA EAST)

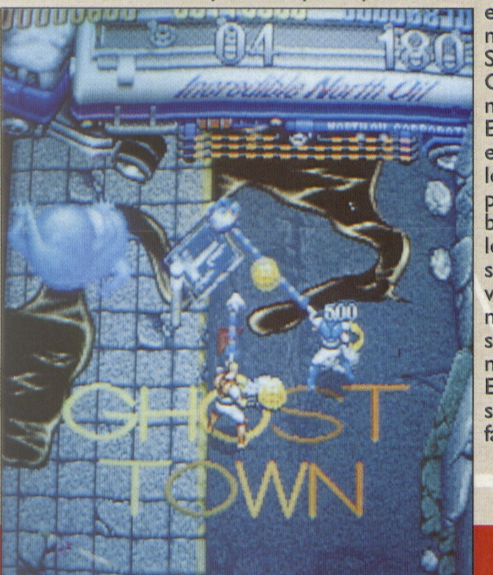


En jouant à ce nouveau jeu de Data East, j'ai vraiment eu l'impression que les programmeurs avaient perdu la boule en concevant ce nouveau shoot'them up, si vous me passez l'expression. A mon humble avis, pour voir le monde comme un énorme flipper, faut vraiment être sacrément frappé! Non mais c'est vrai, même moi qui lorsque je joue, ai une légère tendance à perdre la notion du temps et de la mesure, je ne vais pas, en pleine rue, me mettre à crier: "Tiens voila un Barbarian, je vais lui couper la tête", parce qu'un décagénaire me regarde ou encore devant le passage d'une grand-mère qui a, pour le plus, tendance à ressembler à une boule: "Celle-ci, moi Pang, je vais la diviser, la dégrossir, avec mon super harpon." Je vous garantis que cela ne m'arrive pas souvent, uniquement lorsque je sors de l'asile... c'est pour dire!

Bon, voila, passons directement à l'histoire: Vous êtes un super guerrier rompu à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction sur commande (garantie 48 heures). Ca, c'est si vous êtes tout seul, sinon, vous serez deux super guerriers rompus à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction organisée. Le but est simple, vous participez à une sorte de jeu futuriste dont le but est de tout massacrer. Mais, je ne vois là qu'un simple Shoot'them up, me direz-vous O Lecteur Attentif. Oui, mais non. En fait, pas du tout.







En effet, un nouvel élément entre en scène: le rapport avec le flipper. Subtil, celui-ci n'est pas perçu au prime abord. Pas bête la bête! En l'occurrence, lesdits programmeurs qui ont su mélanger subtilement et savamment deux genres, pour nous faire apparaître à la fin un seul et unique produit détonnant.

Eh oui, désormais ce n'est plus suffisant de tirer sur un vilain, il faut, en plus, l'envoyer dans un trou comme une vulgaire bille de flipper. Je vous rassure c'est bien un héros que vous dirigez, un dur de vrai (ou l'inverse), bref un vrai de dur (ou l'inverse). Pour les faire rouler, les faire jarter ou si ça vous amuse davantage, les entre-choquer en les envoyant valser dans les trous comme vous faisiez avec les billes dans la cour de récré, vous n'avez qu'une simple mitraillette du moins au début. En effet, les bonus pleuvent assez rapidement: lance-flammes, super-laser, tir multidirectionnel, bref tout l'attirail du parfait petit soldat. Comment donc obtenir ces bonus de tirs ou, à défaut, des guitares électriques, des yachts, des villas ou des dollars? La réponse est simple, en tirant sur tout ce qui bouge et qui n'est pas d'accord avec vous.



L'intérêt est donc intéressant (si, si j'ose!!!), ceci grâce au subtil mélange de shoot'them up et de flipper. Nous sommes déjà en présence d'un bon jeu. Mais la réalisation technique, graphique ainsi que la variété des niveaux rehaussent l'intérêt de ce jeu. Les décors, tout au long des 5 niveaux, sont aussi variés que les personnages, et ils le sont! Le scrolling est sans cesse multidirectionnel et donne une impression de totale liberté. Les sprites des personnages sont d'une taille raisonnable. Les ennemis de fin de niveau se caractérisent par une taille aussi importante que leur cerveau est petit. Bref, ils sont géants!

Le premier niveau est un terrain de football assez surprenant puisque les ballons sont aussi grands que vous, pleins de pics, et se feraient un plaisir de vous saucissonner! Le second niveau est un remake de commando. Ca déménage toujours autant. Le troisième niveau est une ville fantôme remplie de fantômes, justement. A titre d'indication devinez ce qui sert de Bumper?Les pare-chocs des carcasses de 38 tonnes! Et caetera, et caetera. La difficulté est croissante, et si une simple balle s'avère suffisante au premier niveau pour tuer ses ennemis, il en faudra bien plus par la suite ces derniers semblent en effet avoir plusieurs vies puisqu'ils roulent en boule, balayant tout sur leur passage, après le premier shoot et dès le deuxième niveau. Heureusement, il vous est possible de faire de même si vous avez pris les bonus qui traînent.et alors là,vu que vous devenez invulnérable, bonjour la partie de bowling.



En conclusion, c'est un bon jeu, le seul de ce mois-çi, qui se caractérise par une originalité que l'on n'avait plus vue depuis Tetris. (J'exagère un peu, mais c'est presque ça!).

SOCCER 92
(SEIBU)

Mais jusqu'où oseront-ils aller? Que leur avons-nous donc fait pour qu'ils osent! Pourquoi donc toute cette révolte, toute cette haine, ce cri de rage, de désespoir, -marque d'une profonde incompréhension de mes contemporains-, contenu avec une brièveté et une puissance figurative incomparables et incomparées dans ces deux interrogations, me demandez-vous? Tout simplement parce qu'ils ont ressorti un nouveau jeu de football. Il y en a déjà suffisamment dans les salles. Pardon? Mais non, je ne suis pas contre les jeux de foot, mais non je ne trouve pas cela insipide....mais....mais non, si je vous le dis....... Bon allez d'accord, je refais l'intro autrement.

C'est avec une joie non contenue que je vous présente ce nouveau jeu de foot édité et créé par Seibu.

Je me dois de remarquer, pour être d'une objectivité sans faille, que l'intérêt est toujours présent grâce à la conservation d'un scénario qui fait succès: vous faites partie d'une équipe de 11joueurs – en face il y en a 11 aussi, si j'ai bien compté sur mes dix doigts – et vous dirigez celui qui est le plus près d'un rond de cuir appelé ballon. Le but est d'aller le poser dans la cage dans laquelle est enfermé l'un des 11joueurs adverses, en frappant dedans avec le pied. Comme il y a du favoritisme, celui qui est enfermé et qui doit empêcher que la balle rentre dans la cage, peut utiliser ses mains alors que les autres ne le peuvent pas. A part ça, il est interdit de jouer en dehors du terrain. c'est vrai, c'est vachement important, au cas où un joueur voudrait aller au p'tit coin avec, histoire de passer le temps ou s'il voulait l'emmener chez lui... En plus des 22 joueurs, il y a un homme qui porte le deuil (il est tout en noir) et qui empêche tout le monde de se taper dessus, certainement parce qu'il est trop vieux pour participer et qu'il est jaloux.

Voila la recette qui fait fortune aussi bien dans la réalité que dans les jeux.

Ce jeu là est vu de 3/4 afin que l'on voie bien à quel point les personnages sont saccadés! C'est là, en effet l'une des caractéristiques qui marque ce jeu. Eh oui, les concepteurs ont trouvé un moyen original pour se faire remarquer, se démarquer des autres: La NULLITE! Le jeu est saccadé, lent. Il n'innove en rien, ne fait que repomper ce que l'on a déjà vu 100 fois sur des versions plus vieilles. Il y a 5 ans cela aurait peut-être pu être acceptable, et encore! Mais comparé à un bon vieux Kick Off....... Alors, comparé à ceux qui utilisent rotations et zooms.....!!!!!

Cependant, si vous tenez vraiment à dépenser 5 francs (ou plus pourquoi pas?!), envoyez les moi à l'adresse de Joypad....

SAINT DRAUME & LAURENT



Nous tenons à remercier les salles suivantes pour nous avoir permis de tester ces nouvelles machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK:

-Jeux video's 9, bd de sébastopol (près du métro Châtelet)

-Games Drug Stores. A l'angle de la rue Rambuteau et de la rue Saint-Denis (Près de beaubourg)

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ca y est, nous sommes de retour. Alors, comment se sont passées ces vacances? Superbes? Parfait. Nous, de notre côté, la chasse à l'astuce a repris de plus belle et vu les nouveautés qui arrivent, tous standards confondus, il y a du pain sur la planche. Bientôt, nous rajouterons une rubrique Action Replay pour toutes les machines, avec plein de codes géniaux pour les possesseurs et futurs acquéreurs de cette petite merveille. Nous attendons donc vos tonnes de codes et d'astuces, comme d'habitude!

Alors vous êtes prêt.... C'est parti!

TONTON STEPHANE

super famicom

SUPER SMASH TV

Vous avez besoin des deux manettes pour effectuer cette astuce. Prenez donc la manette 2, appuyez sur BAS et bouton B, puis appuyez sur START de la manette 1, prenez le mode 1 player-1 controller, appuyez sur START sur la manette 1; apparaitra soudain l'écran "circuit warp". Vous pourrez alors choisir entre les stages 1,2 ou 3 et massacrer tout le monde.



HUMAN SPORTS FESTIVAL

Y'a un paquet d'astuces pour les trois jeux de cette compilation:

FINE SHOT GOLF

Pendant le titre, appuyez sur select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, 2, et le stroke mode sera debuggé. Ou alors, faites select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, gauche, et vous pourrez incarner les plus grands champions de golf... avec leurs scores. Ou encore select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, haut, et vous verrez les deux fins.

FINAL MATCH TENNIS LADIES

Avec la 5ème manette, appuyez sur 1 et 2 simultanément et le mode entraînement vous sera ouvert (en mieux). Sinon, lors de la sélection de votre joueuse, restez sur la première et faites haut, select, start, 2, et 1, et vous verrez la fin du jeu.

FORMATION SOCCER'92

Un code pour voir la fin (avec les flèches, pas le joypad): bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas.
Ou sinon, quelques codes amusants:
bas-droite, haut, bas-gauche, droite, bas-gauche, haut-droite, bas-droite, bas(la console joue seule).
Haut, droite, haut, haut, haut-droite, haut-droite, haut, droite(1p&2p Vs 3p)
Bas-droite, bas, haut, bas, bas-droite, droite, haut, gauche(sound test)
Haut, gauche, droite, bas-droite, bas-droite, droite, haut-droite, gauche(Penalties contre l'ordinateur)
(Bjorn Greg, JPP GREG, GREG NIKLAUS)

megadrive

SPLATTER HOUSE II

Bienvenue à nuit d'horreur! Tronçonneuse de rigueur. Et n'oubliez surtout pas d'essuyer les tâches de sang avant de partir.

NIVEAU 1: La porte est déjà défoncée à la hache!
NIVEAU 2: EDK NAI ZOL LDL
NIVEAU 3: IDO GEM IAL LDL
NIVEAU 4: ADE XOE ZOL OME
NIVEAU 5: EFH VEI RAG ORD
NIVEAU 6: ADE NAI WRA LKA
NIVEAU 7: EFH XOE IAL LDL
NIVEAU 8: EDK VEI IAL LDL



nes

DREAM MASTER



Un raccourci pour le pays des rêves, intéressant n'est-ce pas! alors, écoutez bien cette histoire: Il était une fois, un fou de jeux vidéo qui voulut jouer à dream master. Il alluma sa console, puis, à la page de présentation, utilisa sa manette numéro 1 et fit: HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A, ET B. Soudain, apparut sur son écran l'option magique: le dream select.

game boy



DICK TRACY



Enfilez votre imperméable jaune et entrez les codes suivants:

NIVEAU 2: 49730 NIVEAU 3: 64608
NIVEAU 4: 59715 NIVEAU 5: 56115

megadrive

THUNDERFORCE III

Pour obtenir les armes infinies et casser la figure à tous ces aliens, mettez le jeu en pause, à n'importe quel moment en cours de partie, maintenez le bouton B enfoncé, puis faites haut et bas, onze fois de suite. Vous pouvez renouveler l'opération à volonté.

game boy

FORTRESS OF FEAR

Dès que vous commencez le jeu, allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé. Grâce a cette clé, vous gagnerez une autre vie en prenant le deuxième coffre.
Un autre moyen de gagner des vies: trouvez dix diamants.

nec

TOILETS KIDS

En cours de jeu, appuyez 4 fois de suite sur les boutons select et start (reset) pour pouvoir écouter les super musiques du jeu. oh, que c'est dur les amis, faites gaffe aux ampoules! ça fais mal, AIE! OUILLE!
(Toilets Greg)

game gear

GG SHINOBI

A la page de presentation, allez en haut, sans relâcher appuyez sur start et vous aurez le sound test.
(GGreg Shinobi)

megadrive

JAMES POND II

Si, à vos heures perdues, vous vous transformez en mérou, cette astuce pourra alors vous intéresser, car elle vous permettra de choisir tous les niveaux (y compris les bonus round), d'écouter toutes les musiques et même de faire des bulles le soir dans votre bocal. Faites simplement, avec vos petites nageoires poilues (!?): BAS, GAUCHE, et simultanément: DIAGONALE BAS GAUCHE, A, B, C, START pendant quelques secondes, et voilà:

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

nes



ADVENTURE ISLAND 2

Quel long trajet à faire pour retrouver Tina; alors, bienvenu sera celui qui donnera l'astuce suprême permettant de choisir le bon chemin à suivre! merci monsieur astuces! DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B pendant l'écran titre et tu pourras ainsi choisir ton stage.

game gear

WONDERBOY III



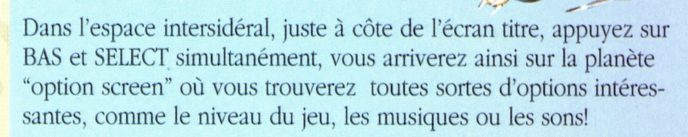
Entrez le password suivant: Y30V DAV VYEU T91.
Quand ce pass est entré, pénétrez dans la maison à côté. Vous arriverez dans une salle où, à chaque endroit où vous frapperez, une porte apparaitra, vous fournissant ainsi un select round.
(WonderGreg III le retour)

super cd rom -nec

BROWNING

Si vous avez déjà envoyer tous vos adversaires à la ferraille pour y être transphormés en boites de conserves ou en Renault 19, et que briser des robots vous lasse un peu. Une option vous fera voir ce jeu différement. Pendant le jeu, faites tout simplement une pause (START et SELECT), et appuyez de nouveau sur le bouton select, votre jeu se déroulera en 4/3.
(Greg the méga-transformer)

game boy

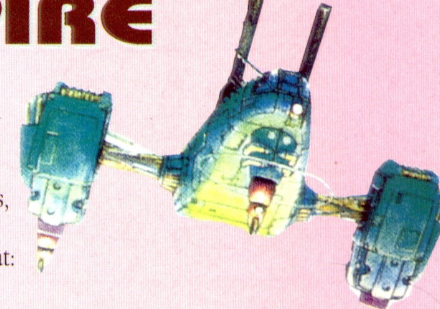


R-TYPE

Dans l'espace intersidéral, juste à côte de l'écran titre, appuyez sur BAS et SELECT simultanément, vous arriverez ainsi sur la planète "option screen" où vous trouverez toutes sortes d'options intéressantes, comme le niveau du jeu, les musiques ou les sons!

megadrive

STEEL EMPIRE



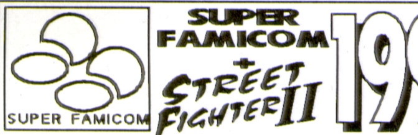
Pour avoir 99 bombes énormes et qui font beaucoup de bruit quand elle tombent, utilisez la deuxième manette et faites, pendant la page de sélection du vaisseau de combat: C, A, C, A, START et B.

nes

DOUBLE DRAGON III

Si vous avez un peu de temps entre deux baffes, ou juste après un violent coup de boule dans la tronche, mettez le jeu en "Pause" et tout de suite, appuyez sur le bouton A avec la manette numéro 1.
Vous pourrez ainsi choisir votre niveau de 1 à 5.



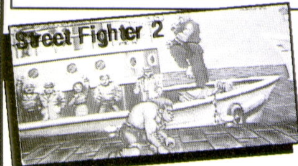


SUPER FAMICOM + STREET FIGHTER II 1990F

OFFRE EXCEPTIONELLE A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !

CAPCOM STICK FIGHTER
749 Frs
sur commande uniquement.

Elu, jeu de la décenie par TOUS les magasines de micros.
Street Fighter II..........649 Frs



DEMENT !!!

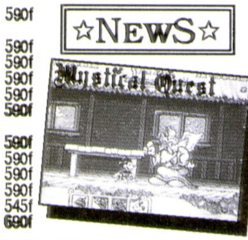
Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console
SUPER NINTENDO
en utilisant
L'ADAPTATEUR UNIVERSEL **AD-29.**

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'une **valeur de 199** frs vendu seul, SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUFS SUPER FAMICOM.
Adaptateur AD-29 ***(pour l 'achat d'un jeu)***....................................99 frs

Actraiser	390f	Goemon Fight	545f	Prince Of Persia	590f
Addams family **US**	590f	Golden Fighter	5901	Pro Football	545f
Aera 88	545f	GPX Cyber		Pro Soccer	545f
Aguri Suzuki F1		Formula	545f	Ranma 1/2	590f
Super Driving	590f	F-Zero	545f	Rocketeer	545f
Arcana **US**	590f	Gradius III	545f	**RPM Racing**	**445f**
Arthur Quest	590f	Hattrick Hero	590f	Rushing Beat	590f
Astral Bout	545f	Hook	590f	Super Smach TV	590f
Battle Blaze	590f	Joe And Mac **US**	590f	Soul Blader	590f
Battle GP	545f	Ken V	590f	Strike Gunner	545f
Battle Tank **US**	590f	King Of The		Super Adventure	
Blazeon	545f	Monster	590f	Island	590f
Super Bowling	590f	Krusty's super Fun		Super Dunk Shot	590f
World Championship		House **US**	590f	Sylvalion	545f
Boxing	345f	Magic Sword	590f	Thunder spirit	545f
Castlevania III **US**	545f	Metal Jack	545f	Teenage Mutant	
Contra III **US**	590f	Musya	590f	Ninja Turtle IV	590f
Dimension force	545f	Super Off Road	590f	Top Racer	545f
Dina Wars	590f	Parodius	590f	Super Valis	590f
Exhaust Heat	590f	PGA Tour Golf	590f	Wrestlemania	590f
F1 GP	590f	Pilot Wings **US**	590f	**Xardion**	**445f**
Final Fight **US**	590f	**Pit Fighter**	**445f**	Zelda III **US**	590f

☆NEWS☆

Spin Dizzy World	590f	Mystical Quest	590f
Super pro.		Super F1 Hero	590f
Baseball II	590f	Super Pinball	590f
Phallanx	590f	**Nosferatu**	Oct
Super Pang	590f	Stealth	Oct
Dirty Challenge	590f	Super Volley Ball	Oct
Super Mario kart	**590f**	Back	
Return Of Double		To The Futur II	Oct
Dragon	**590f**		
SonicBlastman	590f		
Axelay	590f		
Gun Force	590f		
Gamnler	545f		
Sky Mission	**690f**		



Super NES U.S :

American Gladiators	590f
Best Of The Best	**590f**
The Blues Brothers	590f
Out Of This World	590f



Retrouvez enfin **chez vous**, sur votre **NINTENDO**, les 10 meilleurs jeux américains tous compatibles par l'intermédiaire du :
GAME KEY...................245 f

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castelvania III	395f
Untouchables	395f	Mad Max	395f	Total Recal	395f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja	
Batman, The		Hudson Hawk	475f	Turtle III	475f

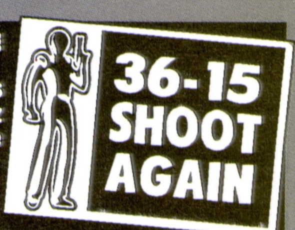
Enfin des MEGA nouveautés pour votre N.E.S



145 rue de flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. NOUVEAUX TELEPHONES :

SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA	(16-1)40.34.36.26
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM	(16-1)40.38.02.38

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'ECHANGE !!!
Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!
DES MILLIERS DE PIN'S SHOOT AGAIN A GAGNER.



PACK MEGA DRIVE WALT DISNEY 1290F

Megadrive japonaise complète, livrée avec 1 manette, 1 alimentaion, un câble péritel ET LES JEUX :

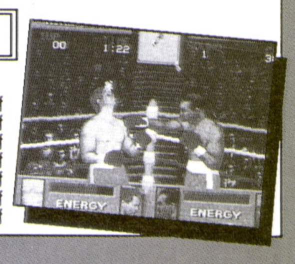
☆☆☆ MICKEY Castle of Illusion ☆☆☆
☆☆☆ QUACKSHOT Staring Donald Duck ☆☆☆

MEGA CD : 1990F

Arch rival	449f	Joe Montana II	449f	**Where In Time Is Carmen**	
Battle Mania	449f	John Madden 92	449f	**San Diego**	**399f**
Beast Warriors	399f	Kabuki Soldier	429f	The Simpson's Bart VS The	
Cadash	**429f**	Kid Chameleon	449f	Space Mutant	399f
Chuck Rock	490f	Magic Guy	399f	**Slime World**	**269f**
Dahna	449f	Magical Boy	399f	Sonic The Hedgehog	449f
Desert Strike	349f	Mega Panel	399f	Splatterhouse II	429f
Double Dragon I	**319f**	Mickey Mouse	449f	**Steel Empire**	**349f**
Elemental Master	449f	Super Monaco GP II	449f	Street Of Rage	449f
F1 Hero MD	349f	Olympic Gold	490f	Tazmania	449f
F22 Interceptor	449f	Out Run	399f	Terminator	449f
Fantasia	449f	**Thunder Pro**		Thunder Force III	449f
Thunder Fox	**349f**	**Wresting**	**275f**	Thunder Force IV	449f
Galaxy Force II	**349f**	Quack Shot	449f	Toki	449f
Gleylancer	429f	Rent A Hero	399f	Twinkle Tale	429f
Golden Axe II	399f	David Robinson		Valis	399f
Grand Slam	399f	Supreme court	449f	Wonder Boy V	449f
EA Hockey	449f	**Runark**	**269f**		

☆NEWS☆

MEGA DRIVE		*MEGA* CD	
Side pocket	429f	Thunder Storm FX	499f
King Salmon	449f	After Burner III	499f
Metal Fang	449f	Wonder Dog	499f
Chelnov	449f	Prince Of Persia	499f
Europeen Club Soccer	490f	Buraï	499f
Lemmings	490f	Dark Wizzard	499f
Smash TV	449f	Aleste	499f
USA Team basket Ball	490f		



AMSTRAD CPC

Connectez une console sur votre moniteur Amstrad :

Adaptateur 128 pour **Amstrad 6128**	249f
Adaptateur 128+ pour **Amstrad 6128+**	249f
Kit "Enceintes + adaptateur Amstrad"	***499f***

"ENCEINTES ACTIVES" pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+.......299F



Carte :		Super CD Rom :	
Dodge Dan Danpei	399f	Project F	449f
Camera Boy	399f	Loom	449f
Labyrinth Island Spe.	399f	Panza Kick Boxing	449f
		Human Sport Fest	449f
CD Rom :		Valis	449f
Zero Wing	449f	Ramna 1/2 III	449f

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.
Nom.. **Prénom**..
Adresse..
....
Ville.. **Code postal**..
Téléphone.. **Date**..

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Pensez à commander par téléphone	

Participation au frais de port et d'emballage **35 F**
CRBT (+35 frs)
MONTANT TOTAL : ....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.
Je posséde un(e) : Megadrive ❑, Master system I ou II ❑, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Neo geo ❑, Autre ❑

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

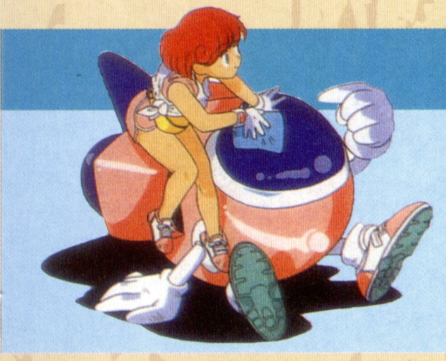


master system

PRINCE OF PERSIA

La princesse n'est plus très loin, plus que quleques niveaux.
D'ailleurs, en voilà 5 rien que pour vous!
NIVEAU 2 - GLFIFT • NIVEAU 3 - GKEHEP• NIVEAU 4 - JMGJGA•
NIVEAU 5 - GICFCH • NIVEAU 6 - LMGJGC

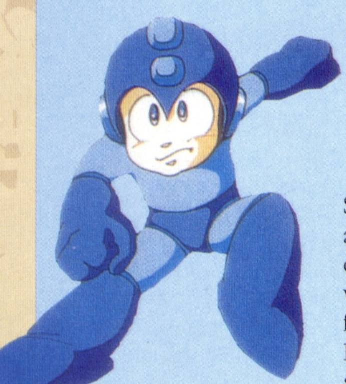
nec



TWIN BEE

A la page de présentation, avec la 4ème manette (et oui, un quintupleur peut toujours servir) appuyez sur haut, bas, gauche, droite, bas, gauche, bas, droite, haut, 1, 2, et droite.
La princesse Melora vous fera son speech, et juste après, vous pourrez choisir votre stage.
(TWIN Gregounet)

nes



MEGAMAN III

Si il vous faut, à un moment ou un autre, effectuer un super méga saut d'enfer jusqu'en haut de l'écran pour vous sauver d'une mauvaise passe, faites, sur la deuxième manette DIAGONALE DROITE, et BOUTON A sur la première manette.

super famicom

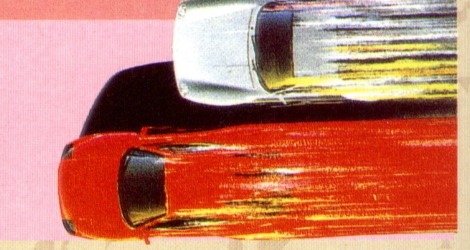
JOE et MAC

Toi, emprunter de nouveau même chemin toi déja parcouru! toi t'être trompé! moi avoir solution pour quitter ce chemin connu par toi sans que toi soit obligé de le traverser de nouveau (moi être clair pour toi?).
Alors, toi suivre indication suivantes: appuyer simplement sur bouton PAUSE pendant le jeu puis ensuite SELECT.
Toi pas compris?, ça être simple pourtant!



megadrive

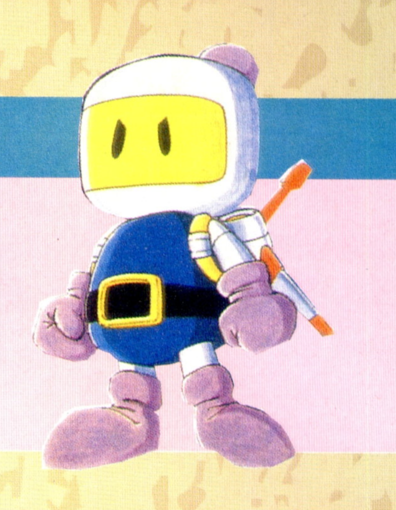
TEST DRIVE II



Saviez-vous que dans la boite à gants de votre superbe voiture, se trouvait un menu d'options secret ?
Avec celui-ci, vous pourrez changer la musique, le son, ou quitter le jeu.
Il suffira simplement d'appuyer (pendant une course) sur A, B, et C en même temps.

cd rom nec

STAR PARODIA



Lorsque vous êtes face au 7ème boss, ne lui tirez pas dessus quand ses deux bras sont détruits; vous verrez alors apparaître les mots bonus stage qui vous emmèneront, justement, à un bonus stage. (ndlr; c'est fou comme des fois les choses sont simples et logiques)

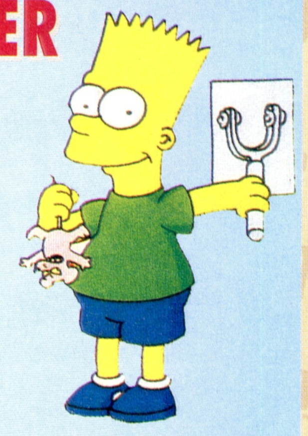
game boy

BATMAN II RETURN OF THE JOKER

Tendez bien vos Bat-oreilles de chauves-souris car ceci est Bat-important: Pour avoir le Select Round, allumez votre Bat-Gameboy. Appuyez deux fois sur START, DROITE, puis START. Vous vous retrouverez directement au Bat-niveau 2. Si vous appuyez deux fois vers la droite, vous vous retrouverez au Bat-niveau 3. C'est Bat-génial, non?

super famicom

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



- (voix de HOMER SIMPSON): Eh Marge!, y'a l'fiston qui nous a ramené des rats à la maison!
- (voix de MARGE SIMPSON): C'est mon Homer chéri qui va se régaler à midi!

niveau 2: BARTMAN
niveau 3: SMITHERS
niveau 4: SNOWBALL
Niveau 5: JEBEDIAH

nec

PARODIUS



Sur la page de présentation (là où vous devez choisir entre "1 Player", "2 Player" et "Special"), il faut maintenir appuyé le bouton de direction vers la droite ainsi que le bouton numéro 1; vous verrez les crédits, tout en haut, passer comme par magie de 4 à 9! C'est dingue, non?

lynx

ROADBLASTER



Dans le stage bubble city, foncez sur le premier arbre à droite ou à gauche, puis appuyez sur le bouton B, vous aurez une surprise pour chaque! (NDLR: JOYPAD décline toutes responsabilités si cette astuce est employée ailleurs que dans jeu vidéo)

super famicom



MAGIC SWORD

D'abord en option mode, puis sur exit tu iras, et avec la 2ème manette, sur L et start tu appuyeras, ainsi ta vitalité et ton stage, choisir tu pourras.

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

game boy

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
EPISODE 1

LES BOIS:

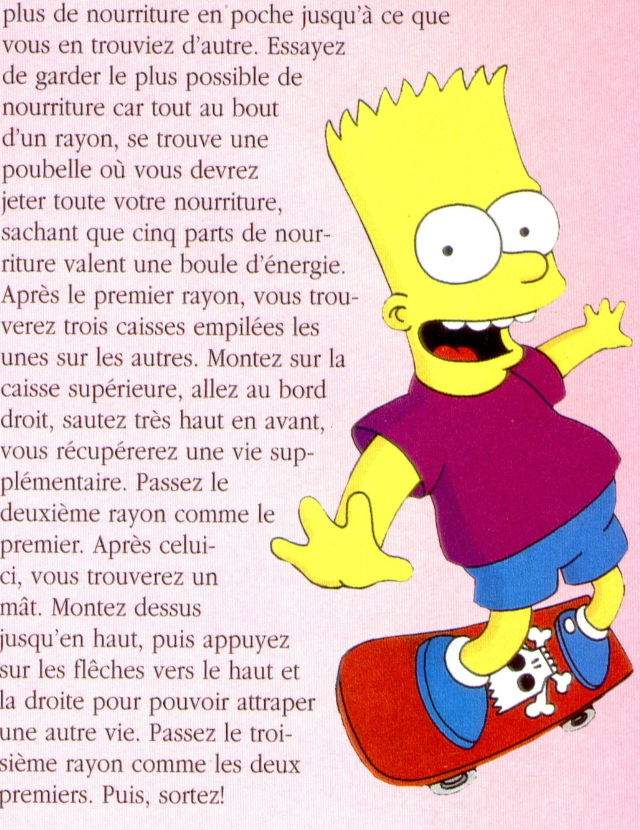
Au premier arbre que vous rencontrerez sur votre chemin, il faudra grimper et avancer sur la branche pour attraper le premier drapeau. Vous verrez un ennemi passer; attendez qu'il disparaisse de l'écran, puis sautez sur le tronc juste devant vous (si vous n'avez pas ramassé le drapeau, vous ne pourrez pas avancer). Une fois sur le tronc, sautez sur le prochain arbre. Lorsque vous serez côte à côte avec l'arbre, appuyez sur la flêche du haut pour ne pas retomber par terre et pour éviter d'être touché par un ennemi. Grimpez sur la branche, et là, vous trouverez votre soeur, Lisa, qui vous donnera cinq boomerangs. Une fois les boomerangs ramassés, sautez droit devant vous pour arriver sur un autre tronc. Ensuite, attendez qu'il n'y ait plus d'ennemi puis sautez par terre. Là, deux ennemis vont s'approcher de vous, venant des deux bords. Alors, tirez avec votre boomerang sur l'un, retournez-vous puis crachez sur l'autre pour l'immobiliser un instant, le temps que votre boomerang revienne. Après, les ennemis vont arriver de partout mais faites très attention au bonhomme foncé, car il a une boule d'énergie. Quand vous l'aurez tué, dirigez-vous vers l'endroit du meurtre, puis prenez la boule en l'air avant qu'elle ne retombe. Ensuite, avancez tout en tuant les ennemis sur votre passage. Lorsque vous êtes arrivé à côté d'une rivière, grimpez sur l'arbre puis sur la branche (ne vous inquiètez pas à propos des ennemis, il n'y en a plus). Une fois sur la branche, allez jusqu'au bord puis sautez loin devant vous, vous arriverez de l'autre coté. Avancez (il n'y a plus d'ennemi ici) et lorsque vous trouverez un arbre avec deux trous et une branche, arrêtez-vous tout de suite car plus loin, il y aura des abeilles. Grimpez sur l'arbre le plus rapidement possible, puis, là, avancez jusqu'à ce que les abeilles arrivent vers vous. Là, sautez sur l'autre branche puis courez. Une fois cet obstacle passé, vous trouverez une rivière infranchissable. Donc, il faut monter sur l'arbre près de cette rivière. Vous serez dans une maison où se trouve un panneau "Blindside Bill's Tree House". Avancez, puis juste au moment où la brute s'approche de vous, sautez lui par dessus, retournez-vous lorsque vous êtes en l'air puis lancez un boomerang en l'air. Le boomerang partira automatiquement en diagonale et frappera la brute dans le dos. C'est assez dur mais on peut le faire. Une fois tué, vous aurez deux boules d'énergie. Avancez et sautez par dessus le trou, puis allez vers votre soeur (ne lui envoyez surtout pas de boomerang, car les bonus tomberaient). Le bonus est une combinaison pour que les abeilles ne vous touchent pas (attention, cela a une durée limitée!). Avancez vers l'arbre sans perdre de temps. Une fois sur le sol, vous trouverez une vie, allez au bord de la rivière, sautez pour attraper la vie, puis en l'air, appuyez sur la flêche de droite pour ne pas tomber dans la rivière. Sur le sol, avancez rapidement, lorsque vous allez rencontrer un premier ennemi, sautez par dessus; faites de même pour le deuxième. Autrement, vous perdriez votre combinaison. Avancez sans vous préoccuper des abeilles, puis prenez le drapeau qui se trouve juste derrière l'essaim d'abeilles (toujours si vous avez votre combinaison!). Sinon, sautez sur les branches et par dessus les abeilles. Revenez près de l'essaim et prenez le drapeau. Continuez, vous trouverez une rivière. Montez sur la branche supérieure, allez jusqu'au bord et sautez. Une fois sur l'autre branche, de l'autre côté de la rivière, ne vous attardez pas car la branche casserait. Vous allez ensuite rencontrer une nouvelle fois une rivière, mais cette fois, avec des poissons très cruels. Ne vous inquiétez pas, sautez comme d'habitude sans vous attarder sur la branche fragile et tout ira pour le mieux. Vous rencontrerez un autre essaim d'abeilles, montez sur la branche sans vous préoccu-



per de la rivière, et dès que les abeilles s'approchent de vous, sautez loin devant vous pour atteindre l'autre branche. Une fois sur le sol, vous trouverez deux arbres, le premier avec une branche et le second avec deux branches. Montez sur la plus haute des branches, celle qui est tournée vers la rivière. Il ne faut pas monter plus haut car vous rencontreriez une autre brute des arbres. Donc, une fois sur la branche, allez au bord, puis sautez le plus loin possible sur le caillou au milieu de la rivière. Sur le rocher, allez juste au bord puis sautez en maintenant le bouton "A" enfoncé. Lorsque vous serez sur le sol, les ennemis surgiront de partout et même des arbres. Avancez, en les tuant, jusqu'au drapeau et prenez le; puis comptez, le troisième arbre contient une vie qui se trouve au sommet. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine rivière, vous verrez un tronc d'arbre. Sautez dessus puis vous traverserez la rivière automatiquement. Mais attention, sautez sur la rive droite dès que vous l'apercevrez car le rondin ne va pas jusqu'à la rive. Avancez, prenez le dernier drapeau. Lisez le panneau, puis entrez dans la tente où se trouve la cantine.

LA CANTINE (REPAS DU MIDI):

Dans la cantine, vous êtes très discipliné. Vous ne pouvez plus cracher sur vos ennemis et vous n'avez plus vos boomerangs. La seule arme que vous pouvez utiliser, c'est la nourriture que vous trouverez dans les rayons. Prenez la, puis lancez la sur vos ennemis pour les vaincre. Mais attention car il y a des moniteurs qui surveillent et lorsqu'ils sifflent quand ils vous ont vu en train de lancer de la nourriture, vous êtes obligé de tout manger. Vous n'aurez donc plus de nourriture en poche jusqu'à ce que vous en trouviez d'autre. Essayez de garder le plus possible de nourriture car tout au bout d'un rayon, se trouve une poubelle où vous devrez jeter toute votre nourriture, sachant que cinq parts de nourriture valent une boule d'énergie. Après le premier rayon, vous trouverez trois caisses empilées les unes sur les autres. Montez sur la caisse supérieure, allez au bord droit, sautez très haut en avant, vous récupérerez une vie supplémentaire. Passez le deuxième rayon comme le premier. Après celui-ci, vous trouverez un mât. Montez dessus jusqu'en haut, puis appuyez sur les flèches vers le haut et la droite pour pouvoir attraper une autre vie. Passez le troisième rayon comme les deux premiers. Puis, sortez!



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



megadrive

ROLLING THUNDER 2

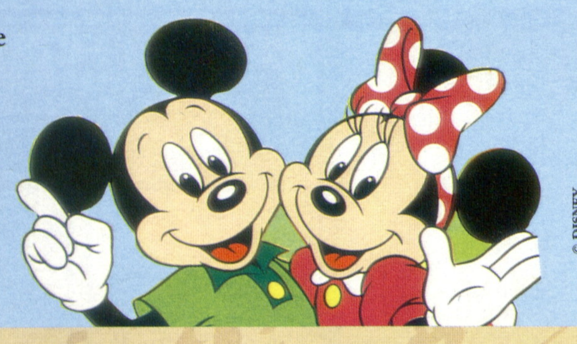
Votre mission, si vous l'acceptez, est d'utiliser ces codes pour la seconde partie du jeu. Attention, ils s'auto-détruiront après lecture

NIVEAU 7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
NIVEAU 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
NIVEAU 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
NIVEAU 10: A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
NIVEAU 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

game boy

MICKEY

Codes des tableaux de 10 en 10:
10 WZFS
20 ZTPZ
30 WYCZ
40 TX9W
50 2TWX
60 NTKY
70 SHE2
80 XH02



super famicom

SUPER ALESTE

Mettez le mode "OPTION" et pour changer de mode au lieu de mettre le Joypad vers la droite, mettez vers la gauche et vous découvrirez deux nouveaux stages. C'est pas beau ça?



megadrive

LAKERS VS CELTICS

De quelle équipe êtes-vous? Quoi qu'il en soit, voici une petite série de codes:

CZ2 QKT= BOSTON CELTICS
contre SAN ANTONIO
LLQ RJK= L.A LAKERS
contre CHICAGO BULLS
RP2 HJT= PHOENIX SUNS
contre BOSTON CELTIC
TY6 HJK= PORTLAND BLAZERS
contre BOSTON CELTICS

nes

IRONSWORD

Dans un énorme élan de générosité, le grand esprit de la forêt de Notwood a décidé de vous communiquer les codes de trois niveaux. Merci grand esprit!, il est sympa le grand esprit...hein!

NIVEAU DU VENT:
PPTHNTMDHPPX
NIVEAU DU FEU :
ZZTWBZXTKDNB
NIVEAU DE LA FORET:
WBTMKZQZGPTX

super famicom

ADDAMS FAMILY

Eh! Eh! C'est l'père Gomez qui va être content, car grâce à ces quelques codes il va pouvoir progresser dans la recherche de ses compagnons. Sinon, il va lui falloir un max de temps et de risques, et le temps il en a peu, et les risques, il y en a trop!
Mais... c'est vous qui voyez!

5 coeurs, 80 vies, Granny et Pugsley sauvés:
B&1&B
5 coeurs, 100 vies et une épée:
21112

VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE SUR TOUS LES JEUX NINTENDO®

☎ 48.07.16.99

LA RENTREE FOLLE!!





VITE! ADHÉREZ À NOTRE CLUB D'ÉCHANGES!

LE JEU DE L'ANNEE

+ L'Adaptateur Universel (avec sauvegarde mémoire) 790 Frs

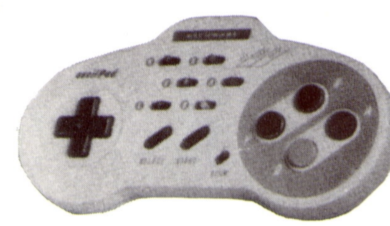
SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II	649 F
TORTUES NINJA IV	590 F
RANMA 1/2	490 F
RUSHING BEAT	390 F
S.T.G STRIKE GUNNER	390 F

ET D'AUTRES NOUVEAUTÉS À DES PRIX FOUS

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX D'IMPORT. LES MEILLEURS PRIX

LA MANETTE ASCII PAD SUR VOTRE CONSOLE SUPER NINTENDO FRANCAISE POUR 290F.



Contactez nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

VIDEO INVASION

BON DE COMMANDE
19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS
Ⓜ OBERKAMPF
48.07.16.99

Titres	Machines	PRIX
1-		
2-		
3-		
4-		
5-		
6-		

Participation aux frais de port et d'emballage
30 frs Accessoires - 20 frs Jeux

TOTAL ....

Nom.................................Prénom......................

Adresse...

Ville...................................Code Postal.............

Téléphone..

Règlement : Chèque bancaire CCP Mandat Lettre

Signature (signature des parents pour les mineurs)

NEC

Contact

Département 75
Vds. Ech. jx Nec, possédé : Cadach, A Island, Bloody Wolf... ou 3 jx Nec contre 1 jeu S Nes Fra. Contacter René, au (1) 46 33 00 65.

Département 82
Ech. Heavy Unit sur Pc Engine, contre Rabios Lepus Special, ou Parodius. Contacter Sébastien, au (16) 63 93 36 33.

Vente

Département 13
Vds. SGX, TBE, sous garantie + 2 jx SGX : 1650 Frs, ou 6 jx : 2500 Frs, valeur : 3600 Frs, ou contre GT + jx. Contacter Laurent Masson, au (16) 91 70 50 88.

Département 13
Vds. CGX + F Soccer : 700 Frs, jx (F Match Tennis, Splater House...) : 200 Frs. Contacter Laurent, de 9h30 à 13h, au (16) 91 61 08 84.

Département 26
Vds. 6 jx Nec : 200 Frs pce, ou 1000 Frs le tout : N Spirit, Rabio Lepus Special, Chase HQ, Rastan Saga 2... Téléphoner au (16) 75 42 59 66 HR.

Département 28
Vds. Splatter House pour CGX, prix à débattre. Contacter Franck au (16) 37 35 16 78.

Département 38
Vds. CGX + quintupleur + 4 pads + jeu : 1300 Frs. Vds. jx (J Chan, Populous, P Eleven...) de 250 à 300 Frs. Contacter Mathieu, après 18h, au (16) 76 08 97 98.

Département 42
Vds. Nec + 1 manette + 6 jx (After 2, Rabio, Bragon Spirit...) : 1500 Frs. Contacter Gaspar Nova, Les Encognes Chandon, 42190 Charlieu.

Département 45
Vds. CGX + quintupleur + 2 manettes + 4 jx (Populous, Pc Kid 2...) : 1500 Frs. Contacter Jacquelin Michael, après 18h, au (16) 38 31 31 26.

Département 55
Vds. CGX + 5 jx (R Type, Vigilante...) : 1200 Frs,possibilité de vente séparée. Téléphoner au (16) 29 76 19 38 HR.

Département 59
Vds. CGX : 600 Frs + 1 jeu : 750 Frs. Téléphoner au (16) 20 80 66 59.

Département 62
Vds. CGX + 5 jx (F Soccer, N Spirit...° + quintupleur : 990 Frs. Contacter Julien, uniquement dans Le Nord Pas de Calais, au (16) 21 92 52 66.

Département 69
Vds. ou Ech. R Type sur Pc Engine : 120 Frs. Contacter Patrick, au (16) 78 31 19 82.

Département 75
Vds. jx Nec Super CD, CD et carte. Vds. Lynx + 8 jx : 1100 Frs + pare-soleil. Contacter Azouz, au (1) 42 27 59 74.

Département 75
Vds. jx CGX, CD et Supercard (Splatter House, Parasol Star...). Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 91
Vds. Nec + 9 jx + 2 pads : 1650 Frs, ou contre Neo-Geo + 2 jx, ou jx SFC. Ech. Vds. jx MD de 100 à 250 Frs. Ach. jx SFC : 300 Frs + adaptateur Fra. Contacter Vincent, au (16) 60 11 69 91.

Département 91
Vds. jx Nec (Pc Kid 1 et 2, Neutopia 2...) Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 91
Vds. SGX + 1 jeu : 950 Frs. Vds. jx GGX et SGX de 150 à 300 Frs (SWB, Jackie Chan, 1941...). Téléphoner après 18h, au (16) 54 59 95 93.

Département 92
Vds. Nec + 3 jx : 1100 Frs et 1040 STE + écran : 3600 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 92
Vds. Nec GT + tranfo + 4 jx (F Soldier, J Chan...) en Exellent état : 2500 Frs. Contacter Frederic, au (1) 42 04 55 57.

Département 92
Vds. jx MD : Alisia Dragoon, Kid Chameleon, Mercs, Toe Jam and Eral, Phelios : de 200 à 250 Frs + frais. Contacter Olivier au (1) 46 65 95 66.

Département 93
Vds. SGX + 4 jx : 1200 Frs, jx SGX : entre 250 et 300 Frs. Vds. jx MD (Mickey, Kabuki, Fantasia...) entre 150 et 300 Frs. Teélphoner après 19h sauf le week-end, au (1) 45 28 50 51.

Département 94
Vds. CGX + 4 jx : 990 Frs. Vds. Nes + pistolet + 5 jx : 990 Frs, jx GB : 80 Frs. Téléphoner au (1) 45 21 04 57.

Département 94
Vds. CGX + 4 jx (Pc Kidd 2...) : 1800 Frs. Contacter Cyril, au (1) 48 98 07 89.

Département 94
Vds. CGX et jx : FM Tennis : 200 Frs, F1 Battle : 150 Frs, CGX + Pro 1 + quintupleur + 1 jeu : 600 Frs. Contacter Mathias, au (1) 43 04 05 27.

Département 94
Vds. GT + 6 jx (Power, FM Tennis...) prix à débattre, ou contre CD Sega. Ach. péritel SFC : 250 Frs. Vds. jx SFC. Contacter Olivier, au (1) 43 53 18 50.

Département 94
Vds. jx CGX ou contre 2 jx Nec (ou plus) contre 1 jeu SFC. Contacter Olivier, après 20h, au (1) 48 86 77 75.

Département 95
Vds. GT + 4 jx (Pc Kid 2, F1 Circus...) + transfo, sous garantie : 1500 Frs. Contacter Marc, au (16) 30 38 71 87.

Département 95
Vds. Nec SGX + 1 jeu : 990 Frs; Vds. Nbrx jx Nec. Contacter Frederic, au (16) 34 42 16 24.

NEO-GEO LYNX

Contact

Département 66
Ech. Lynx + 3 jx contre ce que vous voulez, ou 1000 Frs. Contacter Alexarta, au (16) 68 92 88 70 HR.

Département 75
Enfin ! un club Neo-Geo. Ecris ou téléphone à : Ludovic Brotonne, 50 rue Gauthey, 75017 Paris, ou au (1) 42 29 25 89.

Département 91
Vds. jx Neo Geo, GB et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 93
Ech. Cpc 6128 + Nbrx jx et accessoire contre Neo-Geo sans jx ou SFC, ou S Nintendo + 2 jx. Contacter Barth, après 18h, au (1) 43 51 14 24.

Département 94
Ech. jx Neo-Geo (Soccer, Rally...). Contacter Roland, au (1) 46 82 62 24.

Département 94
Ech. B Fight sur Neo-Geo. Contacter Laurent, après 19h, au (1) 49 69 00 83.

Vente

Département 59
Vds. Neo-Geo + 1 manette et Magician Lord : 2200 Frs. Contacter Christophe, au (16) 27 90 42 07.

Département 75
Vds. 7 jx Lynx de 100 à 120 Frs pce, accessoire à 120 Frs, le lot Lynx 2 : 400 frs, ou le tout : 1100 Frs à débattre. Contacter Geoffroy, au (1) 48 88 06 02.

Département 91
Vds. Lynx 2 + 5 jx (Xenophob...) : 1750 Frs. Contacter Laurent, après 20h, au (1) 64 97 99 45.

Département 92
Vds. jx Lynx entre 100 et 150 Frs. Contacter Pierre, au (1) 47 72 55 68.

Département 92
Vds. Neo-Geo + Sengoku 1 et 2 : 1000 Frs à débattre. Ach. GB. Contacter Gilles, au (1) 46 31 21 64.

Département 92
ds. Lynx + 15 jx : 1700 Frs. Vds. Pc Drive 3" + imprimante + souris + carte joy + Ext mémoire + 9 jx + manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi, au (1) 46 45 84 91.

NINTENDO

Achat

Département 13
Ach. Ech. Vds. jx S Nintendo Fra. Vds. jx MA à partir de 190 Frs. Contacter Philippe, après 18h30, au (16) 42 59 58 55.

Département 13
Ach. SFC + 1 jeu : 1000 Frs. Vds. Y's sur MS : 100 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 91 31 57 06.

Département 27
Ach. F Fight Guy : 400 Frs maki. Téléphoner après 18h, au (16) 32 28 02 96.

Département 29
Ach. Vds. Ech. jx SFC, S Nes, S Nin, pôssédé F Zero, GG, cherche SF2, Contra... Vds. jx GG et 4 jx MS. Contacter Jérome, au (16) 98 83 34 42.

Département 33
Cherche jx : Hucard, S R Type, Splater House. Contacter Costantini, 55 rue pomme d'or, 33300 Bordeaux.

Département 69
Ach. Zelda 3 version US : 400 Frs maxi. Téléphoner au (16) 78 25 64 45.

Département 77
Ach. GB + 6 jx (Mario, B Bunny si possible) : 900 Frs maxi. Contacter Florence Petitjean, 9 rue Bellot, 77320 Ferte Gaucher.

Département 92
Ach. Ech. SFC, S Nintendo, S Nes : SF2 + Soccer + S of Road + C Spirit + Go Fight + X Men... Contacter Bruno, au (1) 47 73 65 14.

Département 93
Ach Nes + 2 manettes + 8 jx : 800 Frs, ou jx : 200 Frs pce. contacter Juan, au (1) 48 31 46 20.

Contact

Département 2
Ech. Ach. Vds. jx SFC, S Nes : Contra : 400 Frs + Blaimbeer : 250 Frs + SF2 (contre 2 jx). Contacter Guillaume, au (16) 23 59 41 05.

Département 26
Ech. Joe and Mac et S EDF, sur SFC. Contacter Christophe, au (16) 75 41 68 07.

Département 29
Ech. Vds. Ach. jx S Nintendo Fra, Us, Jap, maximum : 300 Frs. Vds. Ech : 20 jx Nes de 100 à 190 Frs pce. Contacter Franck, au (16) 98 03 51 14.

Département 54
Ech. B Bunny, D Tales, T Ninja sur GB contre DD 1, Blades of Steel; Kick Off (JPP) de préférence. Contacter Joseph, ap^rès 17h, au (16) 82 21 63 33.

Département 59
Ech. jx S Nes US, Fra et Jap, cherche Contra. Contacter Arold, au (16) 28 21 90 20.

Département 59
Ech. jx SFC/S Nes/S Nintendo (+ de 15 différent). Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

Département 59
Ech. jx GB, MD et Nintendo 16 Bits. Contacter Zilavec Michael, 12A impasse petavis, 59239 Thumeries, ou au (16) 20 86 39 75.

Département 66
Ech, Ach. Vds. jx S Nintendo, S Nes et SFC de préférence sur Perpignan. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 68
Ech. jx GB : D Dragon 1 contre Castelvania 1 ou 2, ou Dragon's Lair, ou P of Persia. Contacter Francis, au (16) 89 81 14 31.

Département 69
Ech. Ach. jx sur SFC, ou S Nes US. Contacter Maxime, au (16) 72 37 66 27.

Département 75
Ech. jx GB : R of the Gator, ou Adventure Island, contre Gremlins 2. Contacter Mathieu, au (1) 43 40 42 24.

Département 75
Ech. S Nintendo + 3 jx contre Nec Turbo GT + jx. Vds. Lot GG + 2 jx + GB + 4 jx : 2000 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 02 88 88 .

Département 78
Ech. sur S Nintendo jx : F Zero contre S Formation Soccer, ou S Tennis. Contacter Reza, après 17h30, au (16) 34 61 26 63.

Département 78
Ech. Golf sur GB contreTennis. Contacter Antoine, entre 18 et 19h, au (16) 30 55 31 91.

Département 78
Ech. 3 jx Nes (S Service, Slalom, Days of Thunder), contre jx SFC Jap ou 240 Frs pce. Ech. D Dragon contre Choplifter 2 sur GB. Téléphoner au (16) 39 69 94 65.

Département 78
Ech. SFC + 6 jx contre Neo-Geo + 1 ou 2 jx, ou achéte S Fighter 2 : 600 Frs maxi. Téléphoner au (16) 30 57 98 03.

Département 92
Ech. Castelvania 4 contre S Ghouls'n'Ghost Jap ou US. Contacter Samir, au (1) 47 86 00 01.

Département 92
Ech. Vds. Ach. jx SFC et S Nes. Recherche D A Jap en version Jap ou Fra. Contacter Ludovic, au (16) 46 38 10 18.

Département 92
Ech. sur SFC : Darius Twin contre Pilot Wings, ou Aleste, ou Turtles 4, ou Gunforce + boites et notices, en bon état. Contacter Yvon, au (1) 46 68 88 43.

Vente

Département 2
Vds. GB + 7 jx (DD, WWF...) : 1200 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 23 57 55 12.

Département 2
Vds. ou Ech. jx SFC, creer club d'achat ou de vente ou d'échange de jx SFC. Ach. Neo-Geo seul + 2 manettes. Contacter Alexandre, au (16) 23 80 41 55.

Département 7
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + 7 jx + joystick : 1800 frs, valeur : 3100 Frs. Contacter Franck, au (16) 75 64 25 86.

Département 11
Vds. Castelvania 3 US : 500 Frs. Contacter Reynald, au (16) 68 46 83 26.

Département 13
Vds. jx Nes : Smb : 120 Frs, Exitebike : 100 Frs, Blades Stell : 150 Frs, jx MS : Moonwalker : 150 Frs, G Axe : 150 Frs, jx GG / Sonic : Mickey... Contacter Pascal au (16) 91 86 14 78.

Département 18
Vds. jx GB : Turtles, Dragon's Lair, Duck Tales... Contacter Yves, au (16) 48 70 25 35.

Département 19
Vds. Nes + Zapper + 5 jx (Megaman 2, To the Earth...) : 1800 frs. Contacter Yan, après 18h, au (16) 55 27 13 23.

Département 24
Vds. Nes + 5 jx (Megaman 2, Mario 3...) : 500 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 53 50 64 14.

Département 31
Vds. Nes + 3 jx (Simpsons, track etField 2 + gremlins) : 800 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 61 73 45 46.

Département 31
Vds. Nes + 2 manettes + 6 jx (Mario 1 à 3, T Ninja...) : 1000 Frs, valeur : 2500 Frs. Contacter Sandrine, au (16) 61 31 16 32.

Département 31
Vds. sur SFC : Zelda 3, Arthur's Quest et Castelvania 4 : 375 Frs pce. Contacter Yann, au (16) 61 78 52 67.

Département 33
Vds. jx SFC : Soulblader, Rushing Beat : 500 frs pce + notices et boites. Téléphoner au (16)- 56 47 39 92.

Département 33
Vds. nes + pistolet + 11 jx (DD 1 et 2, Megaman, Duck Tales...) + 2 manettes : 1700 Frs, ou contre S Nintendo + 1 jeu. Contacter Ludovic, au (16) 56 75 08 08.

Département 33
Vds. Nes + 2 jx + GB + Tetris : 1300 Frs, valeur 2400 Frs), ou contre S Nes. Contacter Ludovic, au (16) 56 50 74 47.

Département 34
Vds. Nes + 11 jx (Mario 3, Megaman...) + Zapper +Nes max : 1500 Frs, valeur : 4000 Frs. Contacter Alexis, au (16) 67 92 04 16.

Département 34
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 12 jx : 3500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 67 43 89 52.

(16) 41 68 03 75.

Département 49
Vds. Nes + 7 jx (Mario 1 et 2, Simon's Quest, T Ninja...) : 1900 Frs, valeur : 3000 Frs. Téléphoner après 13h, au (16) 41 52 62 87 .

Département 51
Vds. Nes + 6 jx : 1000 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 26 97 22 38.

Département 52
Vds. SFC + F Fight, Gradius 3 + 2 manettes : 1300 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 25 03 50 37.

Département 57
Vds. sur Nintendo : Batman et Turtles : 200 Frs. Contacter Mickael ou Luk, au (16) 87 51 59 78 ou 87 51 81 10.

Département 57
Vds. Nes + 7 jx (Mario 1 et 3, TMHT...) : 1500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 87 76 78 10.

Département 59
Vds. ou Ech. jx SFC : Adams Family, S Tennis, Soul Blader entre 250 et 350 Frs. Contacter Eric, au (16) 27 61 53 45.

Département 59
Vds. jx S Nintendo : 350 Frs pce. Téléphoner au (16) 27 65 49 51.

Département 59
Vds. GB + SML + LB : 650 Frs à débattre + jx Nes de 150 à 200 Frs + jx GG : 150 Frs. Ach. jx MD entre 150 et 175 frs + jx SFC. Contacter Jérome, au (16) 27 83 91 17.

Département 62
Vds. 3 jx Nes : 450 Frs (TMH, Shadow Warrior, Blade of Steel). Ech. S Tennis sur S Nes Fra contre Castelvania 4, ou Gradius 3. Contacter Jo, au (16) 21 26 63 58.

Département 63
Vds. Nintendo + 2 manettes + Punch Out, Mario Bros 1 et 3, Tetris, Dunck Hunt, Gauntlet, S Spikv'ball + pistolet : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 73 25 68 62.

Département 66
Vds. Nes + 2 manettes + 9 jx (SMB 2 et 3, DD 2, Castelvania...) + magazines : 2000 Frs, valeur : 4000 Frs. Contacter David, au (16) 68 21 78 86.

Département 67
Vds. jx Nes entre 150 et 250 Frs. Contacter Michael Delplanque, après 18h, au (16) 88 81 81 95.

Département 67
Vds. S Nintendo US, neuve sous garantie + Mario 4, Contra 4 + accessoires : 1900 Frs, valeur : 2750 Frs. Contacter Pierre, au (16) 88 31 36 93.

Département 68
Vds. Nintendo + 2 manettes + Mario, D Hunt et Rad Gravity : 700 Frs. Téléphoner au (16) 89 69 22 92.

Département 68
Vds. 6 jx Nes (SMB 2, TMHT, R Racer...) : 800 Frs, ou 150 Frs pce, ou contre Lynx 2 + jx, ou GG + jx. Contacter Yannick, au (16) 89 49 13 14.

Département 69
Vds. jx Nes : 200 frs pce avec boites et notices (Castelvania, Mario 1, T Ninjaq, Gremlins 2...). Contacter Laurent, au (16) 78 21 53 83.

Département 69
Vds. jx Nes : S or Die, Airwolf, B of Steel, Soltice, Days of Thunder : 200 Frs pce, ou 1000 Frs les 5. Contacter Fabien, au (16) 78 36 01 54.

Département 69
Vds. sur S Nintendo : F Zero : 325 Frs. Vds. SGX + 3 jx : 650 Frs. Contacter Michael, au (16) 74 68 61 16.

Département 69
Vds. Nes + 5 jx (MB 3, Zelda 2, Tetris...) + Zapper + 2 pads : 650 frs. Contacter Richard, après le 10 septembre, au (16) 78 74 83 44.

Département 69
Vds. Nes + 4 jx (S Mario 3, Blades of Steel...), sous garantie : 1000 Frs, valeur : 1960 Frs. Téléphoner au (16) 78 90 26 72.

Département 74
Vds. Nes + 3 jx (SMB 3, Blue Shadow, TMHT) : 800 Frs. Contacter Nicola, au (16) 50 44 12 38.

Département 74
Vds. GB + 4 jx (D Dragon...) : 900 Frs. Contacter Pierre, au (16) 50 26 47 66.

Département 75
Vds. Nbrx jx SFC (S Fighter 2, Contra Spirit...). Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. Nes + 16 jx : 1800 Frs à débattre, GB + 8 jx : 1000 Frs, SGX + 7 jx : 1500 Frs. Contacter Cyril, après 18h, au (1) 45 51 25 00.

Département 75
Vds. jx SFC entre 400 et 450 Frs pce, jx GB de 100 à 150 Frs pce. Vds. S Scope + 65 jx : 500 Frs. Contacter Bruno, au (16) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. S R Type sur SFC Fra : 350 Frs et Quackshot sur MD Jap : 290 Frs. Téléphoner au (1) 45 22 11 90.

Département 75
Vds. Nes + 3 jx (Mario 3...) + magazines + 2 manettes + carte Club Nes : 850 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 25 03 20.

Département 75
Vds. Nes + 2 joy + pistolet + 7 jx (Mario 3, Zelda, Lifeforce...) : 1450 Frs. Contacter Jean, au (1) 47 70 84 34.

Département 75
Vds. jx Nintendo : Soccer, Mario 3, Duck Tales, Robocop, Track & Field, Tetris, Road Raccer : 200 Frs pce. Contacter Adrien, au (1) 45 83 09 77.

Département 75
Vds. Ach. Ech. jx S Nintendo Fra, US et Jap. Vds. jx Nec à partir de 80 Frs. Vds. MD + 3 jx + adaptateur : 1300 Frs. Téléphoner de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 76
Vds. F Zero : 300 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 35 83 94 48.

Département 77
Vds. Nes + jx + Zapper, en TBE (Boites et notices) : 1200 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 60 67 19 64, ou 60 67 23 88.

Département 77
Vds. Ech. ou Ach. jx SFC : Actraiser : 300 Frs, S F Soccer : 400 Frs, Addams Familly : 450 Frs. Vds. MS : 200 Frs. Contacter Steve, au (16) 60 06 66 36.

Département 77
Vds. sur SFC : Ranma, Soulblader : 450 Frs, échange SF 2 contre 3 jx SFC ou 7 jx GB. Contacter Cédric, après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 77
Vds. GB + 7 jx (Contre, Balloon...) + notices + sacoche Micromania + banane : 1200 Frs. Contacter MAthiru, au (16) 60 22 29 56.

Département 77
Vds. Ach. Ech. jx sur SFC, S Nes, S Nintendo. Contacter Christophe, au (16) 64 10 83 79.

Département 78
Vds. Ach. Ech. jx SFC et S Nes. Téléphoner au (16) 30 58 01 76.

Département 78
Vds. GB TBE + 2 jx : 400 Frs, Nbrx jx GB (P of Persia, TMNT 1 et 2, D Dragon 1 et 2...) : 150 Frs pce, Game Light : 75 Frs. Téléphoner au (16) 39 51 04 45.

Département 78
Vds. GB + Tetris, Robocop 2 : 650 Frs, valeur : 865 Frs, à débattre. Contacter Vorasith, au (16) 30 64 57 47.

Département 78
Vds. pour GB : Kung-Fu Master : 100 Frs. Vds. jx sur ST. Contacter Benjamin, au (16) 30 59 16 61.

Département 78
Vds. Nes + Zapper + robot + 7 jx (SMB 3, Castelvania...) + manettes : 2400 Frs, vente séparée possible. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 30 95 42 16.

Département 78
Vds. Nintendo + 5 jx (Mario 3, Megaman...) : 800 Frs. Téléphoner au(16) 30 51 01 82.

Département 78
Vds. Nes + 7 jx + 2 manettes + revues : 1100 Frs. Vds. Ech. Cpc 6128 + 25 jx + disks + revues + 2 joys... : 1500 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo. Vds. A Beast at Alex Kidd : 400 Frs. Contacter Cyril, au (16) 30 64 46 10.

Département 78
Vds. jx S Nes US : Actraiser, Sim City, F Fantasy 2, U Squadron, F Fight et Megman 3 : 300 Frs pce. Contacter Chris, au (16) 30 82 08 29.

Département 83
Vds. Nes + 2 manettes : 300 Frs, SMB2 : 200 Frs, D Tales : 250 Frs. Ach. S Nes : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 94 75 27 82.

PETITES ANN

Département 85
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + Mario 1, D Hunt, Castelvania : 400 Frs et jx (Zelda 2, T Ninjas...) : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 51 37 63 64.

Département 91
Vds. Chasse HQ sur GB : 70 Frs. Contacter Laurence Sabatier, 9 rue de la poste, 91810 Vert le Grand, ou au (16) 64 56 00 57.

Département 91
Vds. jx SFC : Lemmings, YS 3, S F Soccer, Actraiser..., jx MD : J Madden.... Contacter Gregory après 18h, au (16) 60 11 53 93.

Département 91
Vds. Nes + 3 jx (T Ninja, Donkey Kong, D Drible), entre 650 et 700 Frs et Probotector : 100 Frs, Quabuki : 150 Frs. Contacter Patrick, au (16) 69 42 90 38.

Département 91
Vds. GB : 490 Frs + jx : 120 Frs. Ach. ste Nes : 600 Frs + jx : 150 à 200 Frs. Téléphoner au (16) 60 75 12 75.

Département 92
Vds. S Nintendo + 3 jx : 2000 Frs. Contacter Bruno, au (1) 47 72 52 17.

Département 92
Vds. Dragon's Lair sur GB : 150 Frs. Contacter Christophe, au (1) 49 11 13 76.

Département 92
Vds. ou Ech jx sur SFC; Vds. jx MD : Phantasy 3, NHL, California Games... Contacter Marc, au (1) 47 50 84 73.

Département 93
Vds. Nintendo en TBE + 10 jx + Nes Advantage : 1300 Frs + 1 cadeaux a tout acheteur. Contacter Julien, au (1) 48 94 95 44.

Département 93
Vds. Salamander, Gradius 2 et Mario 2 : 300 ou 200 Frs pce. Contacter Georges, après 18h, au (1) 45 09 42 95.

Département 93
Vds. Nintendo + 2 manettes + 3 jx + moniteur couleur Philips : 1200 Frs. Contacter Tho, après 19h, au (16) 48 21 75 18.

Département 93
Vds. F zero pour S Nintedo Fra : 421 Frs, 12 j xNes : 250 Frs pce, accessoires Nintendo. Contacter Sébastien, au (1) 45 92 06 76.

Département 93
Vds. SFC + Actraiser + adaptateur US + JB King+ malelette SFC : 1500 Frs, sur Paris seulement. Contacter Nicolas, au (16) 64 67 82 00.

Département 93
Vds. 3 jx GB : B Toads, Rockman World, Altered Space : 120 Frs pce. Contacter Claude, au (1) 40 11 90 80 poste 321 avant 17h.

Département 93
Vds. Nintendo + 10 jx (W Cup, P Blade...) : 1300 Frs. Contacter Régis, au (1) 43 08 44 68.

Département 94
Vds. jx GB (Simpsons...), de 80 à 150 Frs, ou contre CGX. Contacter Rachid, après 19h, au (1) 47 40 05 93.

Département 94
Vds. Nes + 8 jx (Mario 1, Time, Lord...) + Zapper : 1200 frs. Contacter Julien, au (1) 43 75 35 35.

Département 94
Vds. Nes + 2 manettes + 1 joy : 250 Frs + 50 jx entre 100 et 300 Frs (Mario 1 à 3, Castelvania....). Téléphoner après 20h, au (1)- 48 89 93 42.

Département 94
Vds. sur SFC : Contra 3 (US), S Aleste (Jap) : entre 400 et 450 Frs. Ech. et Ech. jx. Contacter Olivier, au (1) 48 90 87 92.

Département 95
Vds. Nes + 5 jx + Zapper + Nes Advantage : 800 Frs à débattre. Ach. jx SFC. Contacter Morgan, au (16) 39 81 57 87.

SEGA

Achat

Département 13
Ach. jx MD : T Force 3, Helfire, B Douglas Boxing, Alisia Dragoon, Gynoug, S Volleyball. Téléphoner au (16) 91 59 28 41.

Département 22
Ach. jx MD Fra : 200 Frs pce maxi. Contacter Christophe, Bretagne seulement, au (16) 96 28 72 64.

Département 62
Ach. jx MD Fra entre 100 et 200 frs + jx GB entre 75 et 100 Frs + jx S Nintendo entre 200 et 250 Frs. Contacter Brigitte Ducrocq, au (16) 21 97 86 13.

Département 75
Ach. jx MD : Krusty's Fun House : de 200 à 350 Frs, ou Tazmania. Contacter Julien, après 19h, au (1) 43 60 82 36.

Département 75
Ach. MD et GG entre 400 et 500 Frs selon état. Ach. jx MD et GG, faire proposition. Téléphoner au (1) 43 48 26 68.

Département 92
Ach. GG : 500 Frs. Contacter Laure, au (1) 47 02 62 77.

Contact

Département 3
Vds. MD Fra + adaptateur MS/MD + 3 jx MD, 2 jx MS. Vds. Cpc 6128 + joy + jx : 2500 Frs, la MD : 290 Frs. Téléphoner au (16) 70 47 16 44.

Département 3
Ech. jx MS : Donald contre Kick Off, ou Psycho Fox, G Axe War contre GG, Golden Axe contre N Gaiden, ou Chuck Rock. Téléphoner au (16) 70 47 18 37.

Département 14
Vds. GG + 2 jx + adaptateur Master : 900 Frs, ou contre MD Jap + 2 paddles si possible + 1 jeu, ou achéte : 500 Frs. Ach. Vds. Ech. jx S Nes Fra et US. Téléphoner au (16) 31 95 13 33.

Département 27
Ech. sur MD : Quackshot contre S of Rage. Contacter Bruno, après 19h, au (16) 32 36 06 48.

Département 37
Ech. jx MD Fra : Quackshot et Strider, contre Kid Cameleon, ou W Boy 5. Contacter Gregoire, au (16) 47 42 24 10.

Département 38
Vds. jx MD : 300 Frs, ou contre jx SFC, posséde : Fighting Master, S of Rage, Robocod... Contacter Shakil, au (16) 76 56 90 55.

Département 38
Ech. sur MD : Phantasy Star 3 (Jap) et Mercs contre Thunder Force 3, ou Tetris. Contacter Hervé, au (16) 76 05 70 52.

Département 54
Ech. GG + 9 jx + adaptateur MS/GG + Bobble, Bubble et Golden Axe, contre Pc Engine GT + 1 ou 2 jx. contacter Yann, au (16) 83 32 67 38.

Département 59
Ech. Fantasia, T Force 2, S Thunder Blade, contre Out Run, A Bunner 2, Mercs, PAcmania. Téléphoner, au (16) 27 92 72 40.

Département 61
Ech. jx GG ou Ach. 150 Frs pce (O Gold, F Star, W Boy 5, G Axe...). Contacter Fabien, après 19h, au (16) 33 25 62 08.

Département 62
Ech. Nbrx jx sur MD Fra, recherche Might and Magic, S of Vermillon... Contacter Alexandre, au (16) 21 55 42 91.

Département 62
Ech. Road Rash sur MD contre Strider sur MD. Téléphoner au (16) 21 56 25 50.

Département 62
Ech. MD + 11 jx contre Neo-Geo + 3 jx mini, ou : 3500 Frs, valeur : 6000 Frs. Contacter Jerome, au (16) 21 78 29 36.

Département 69
Ech. sur GG / S Monaco GP, J Montana Foot, contre Mickey, ou N Gaiden, ou Shinobi. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 78 73 70 83.

Département 74
Ech. MD + 3 jx , contre SFC + 3 jx. Contacter Benjamin, au (16) 50 75 69 73.

Département 75
Un club d'échange pour MD et SFC est là ! Le club Power games ! Contacter le (1) 42 06 00 65 de 10h30à 19h.

Département 75
Ech. sur MD : Crude Buster contre Batman, Sonic contre Laker vs Celtics et S Dancer contre Jordan vs Birds. Contacter Pierre, au (1) 43 06 07 03.

Département 75
Ech. Nbrx jx sur MD : J Madden, Ea Hockey, Centurion, Kid Cameleon... Contacter Julien, au (1) 43 72 26 93.

Département 76
Ech. MD Fra + Sonic et K Chameleon, contre S Nintendo + F Fight et Zelda 3. Contacter Romain, au (16) 35 92 10 95.

Département 76
Ech. jx MD : G Axe, A Storm, Spiderman... cherche hits. Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30.

Département 78
Ech MS + 8 jx (Sonic, Populous, Moonwalker), contre GG + 1 ou 2 jx, ou jx MD. Contacter Adrien, le midi, au (16) 34 78 56 64.

Département 78
Ech. GG + adaptateur secteur + Sonic, Columns, Shinobi, contre MD + 2 jx dont Sonic. Contacter Josélito, au (16) 39 75 49 21.

Département 81
Ech. jx GG. Contacter Cédric, au (16) 63 55 91 24 HR.

Département 92
Ech. sur MS : Shinobi contre Chuck Rock, opu Rampage, ou Monster World 2 sur GG. Contacter Fred, ou Gégé, au (1) 46 68 48 25.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°13 qui sortira vers le 8 Octobre. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❏ ACHAT ❏ ECHANGE ❏ VENTE

❏ NEC ❏ NEO-GEO & LYNX ❏ NINTENDO ❏ SEGA

N° 13

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

Département 94
Ech. MD + 5 jx, contre S Nintendo + 3 jx. Contacter Alexandre à partir de 17h, au (1) 46 82 02 43.

Département 94
Ech. MD + 14 jx + 2 manettes + GB + 4 jx contre Neo-Geo + 2 manettes + 4 ou 5 jx. Contacter Christophe, avant 20h, au (1) 42 07 15 22.

Département 95
Ech. MD + 9 jx contre SFC + 5 jx ou Neo-Geo + 3 jx. Contacter Nicolas, au (16) 34 16 55 30.

Département 95
Ech. jx MD : Gynoug, Shinobi, Decap Attack + 10 autres, cherche Toki, W Boy 5, Terminator, ou autres. ContacterAntoine, au (16) 30 31 00 70.

Département 95
Ech. sur MD : Moonwalker, contre Toki, T Force 3, R Thunder 2, Out Run, S of the Beast, Robocod. Téléphoner au (16) 39 80 39 17.

Vente

Département 2
Vds. MD sous garantie + 4 jx + adaptateur : 2000 Frs , valeur : 2750 Frs, 1 pad MD : 120 Frs + 2 jx MS : 200 Frs. Téléphoner, au (16) 23 73 05 13.

Département 2
Vds. ou Ech. jx MD (Sonic, Quackshot, S of Rage, Kid Chameleon...). Contacter Gilles, au (16) 23 68 41 26.

Département 3
Vds. MS2 + Alex Kid et Shinobi : prix à débattre. Téléphoner au (16) 70 34 54 41 HR.

Département 6
Vds. MD + Sonic et Last Battle, TBE : 1400 Frs. Téléphoner au (16) 93 98 71 67 HR.

Département 6
Vds. jx MD : R of Shinobi, Road Rash, S of Rage, Out Run : 250 Frs pce. Contacter Fred, au (16) 93 73 21 93.

Département 6
Vds. jx MD (38 jx) : 300 Frs pce, ou 9500 Frs le tout. Contacter Lopez Cyrille, 43 Chemin du Lautin, 06800 Cagnes s/Mer.

Département 13
Vds. MD Fra + 2 manettes + F22 : 1000 Frs, ou contre SFC sans jx. Contacter Franck, au (16) 90 55 60 67 HR.

Département 13
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic, S of Rage...), en TBE : 2300 Frs. Contacter Michael, le soir, au (16) 42 03 74 32.

Département 17
Vds. MS + pistolet + jx : 800 frs, valeur : 1600 Frs, ou 100 à 200 Frs le jeu. Contacter Jonathan, au (16) 47 37 56 04.

Département 21
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (S Dancer, Moonwalker...) : 1650 Frs ou contre GG + 7 jx, ou GT Turbo + 3 jx. Vds. GB + 3 jx : 650 Frs, ou échange. Contacter Laurent, au (16) 80 37 20 64.

Département 25
Vds. GB + 8 jx (Hook, Batman...) + écouteur + cable : 1800 Frs, valeur : 2200 Frs. Contacter Julien, au (16) 81 90 43 25.

Département 26
Vds. jx MD : Desert Strike : 350 Frs, Immortal : 290 Frs. Téléphoner au (16) 75 46 51 84.

Département 27
Vds. MS 2 + 1 pad + Sonic, Mickey, A Kidd, garantie 8 mois : 700 Frs. Téléphoner au (16) 32 21 16 45.

Département 31
Vds. MD + 5 jx (A Beast, Sonic, F22...) : 2200 Frs, ou le jeu : 300 frs, MD + 2 jx : 1300 Frs. Contacter Benoit, au (16) 61 91 70 36.

Département 31
Vds. GG + Sonic + N Gaiden, Joe Montana, Master Gear : 1000 Frs, valeur : 1880 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 61 86 56 04.

Département 31
Vds. MD Jap + 2 joypad + 7 jx (Mickey, Batman...) : 2300 Frs à débattre. Contacter Benja, au (16) 61 26 46 93.

Département 31
Vds. MD + jx + 1 paddle. Vds. Nes + 25 jx + 5 paddles. Vds. jx CGX, possibilité de vente séparée. Contacter Laurent, au (16) 61 74 0762.

Département 33
Vds. J Madden America Football : 250 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 56 45 08 18.

Département 35
Vds. sur MD : NHL Hockey, Lakers vs Celtics, James Pond 2, S of Beast, JM 92, Phelios, possibilité d'échange contre K7 S Nintendo. Téléphoner au (16) 99 59 58 60.

Département 38
Vds. MD + pad + arcade power + moniteur couleur Philips + 12 jx (Sonic, S of Rage, Mickey...) : 5500 Frs, valeur : 12000 Frs, prix à débattre. Contacter Laurent, au (16) 76 88 02 72.

Département 38
Vds. Nbrx jx MD à partir de 150 Frs, et échange tous jx. Vds. Nes + 2 manettes + 8 jx, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 76 06 03 56.

Département 38
Vds. MD + 9 jx (J Madden 92, D Strike...) + 3 pads + adaptateur : 3000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 76 87 23 76.

Département 44
Vds. MS + 6 jx (Spiderman, World Cup...) + 3 manettes : 1200 Frs, valeur : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 40 88 35 12.

Département 45
Vds. jx MD : 250 Frs pce : Sonic, S of Rage, Decapatack, Mercs, Alien Storm. Téléphoner le soir, au (16) 38 61 52 76.

Département 45
Vds. MS + 2 pads + 1 joy + pistolet + 15 jx (Indy, Donald...) : 2200 Frs, vente séparée possible. Contacter Francois, au (16) 38 86 70 58.

Département 51
Vds. D Robinson Supreme Court, sur MD : 380 Frs. Ach. World Cup : 150 Frs maxi. Téléphoner, après 18h30, au (16) 26 97 46 19.

Département 51
Vds. ou Ech. Populus contre F22, Phantasy S 3, S in the Darkness, European Soccer, ou 320 Frs. Téléphoner au (16) 26 57 54 50.

Département 54
Vds. jx MD : El Viento et Mercs : 300 frs pce. Contacter Beuvelot Lilian, 47 Ave Patton, 54320 Maxeville, ou au (16) 83 97 26 25.

Département 56
Vds. MD Fra + Game Adaptator + 11 jx (PS 2, Mickey, G&G...) : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 97 40 93 55.

Département 59
Vds. jx MD (Donald, Sonic, Spiderman...) entre 250 et 300 Frs. Contacter Francois, au (16) 20 53 10 58.

Département 59
Vds. GG + 3 jx (Sonic, Shinobi, Wonder) : 950 Frs, jx MD (S of Rage, SMGP, A Storm) : 200 Frs pce, jx Neo-Geo : Burning Fight : 600 frs, ou contre ASO 2, 8 Man, Robot Army... Téléphoner après 18h30, au (16) 27 81 68 71.

Département 59
Vds. sur MD Fra : Mickey : 150 Frs. Téléphoner après 15h, au (16) 20 82 88 54.

Département 59
Vds. MD Jap + 6 jx + 2 manettes (R Thunder 2, A Storm, Batman...) : 1900 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 58 71 04.

PETITES ANNONCES

Département 59
Vds. MS 2 manettes + 3 jx : 300 Frs. Vds. jx MD : W Boy 3 et 5, Olympic Gold. Contacter Benoit, au (16) 20 95 28 31.

Département 59
Vds. jx MD : 250 Frs pce : G Axe 2, Quackshot, Shinobi, Alisia Dragoon, The Immortal. Contacter Thierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 62
Vds. MS + 11 jx (Sonic, Mickey, R Type...) : 2000 Frs, valeur : 3500 Frs. Contacter Arnaud après 21h, au (16) 21 41 37 02.

Département 62
Vds. jx MS : Pacmania, W Boy, Daan : 150 Frs pce. Vds. ou Ech. Quackshot sur MD. Contacter Gabriel, après 18h30, au (16) 21 81 56 50.

Département 63
Vds. jx pour MS : 15 jx (Sonic, Mickey, D tracy...) de 100 à 200 Frs. Vds. MS : 200 Frs + 1 jx. Contacter Nick, au (16) 73 79 04 97.

Département 67
Vds. MD Fra + adaptateur + manette + Quackshot : 800 Frs. Contacter Gilles, au (16) 88 09 68 50.

Département 68
Vds. ou Ech. jx : Shinobi sur MS, contre Alien Storm, ou S Monaco GP 2. Contacter Régis, au (16) 89 82 98 84.

Département 69
Vds. MD Jap + 2 pads + 10 jx (Sonic, TF3, SMGP, Wb5...) : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 78 75 30 32.

Département 69
Vds. Jx MD : Immortal : 190 Frs et pour S Nintendo : R Type, Soccer, Tennis : 290 Frs pce. Contacter Guillaume, au (16) 78 30 02 87.

Département 69
Vds. jx MD : Immortal : 190 Frs, pour S Nintendo : R Type, Tennis, Soccer : 290 Frs pce. Contacter Guillaume, au (16) 78 30 02 87.

Département 72
Vds. MS 2 + 7 jx (Asterix, After Bunner...) : 800 Frs, sous garantie. Contacter Jerome, au (16) 43 41 43 09 HR.

Département 73
Vds. Ech. Ach. jx sur MD, GG SFC. Vds. Ultima 4 sur MS et livres pour STE. Contacter Adrien, au (16) 79 83 11 30.

Département 74
Vds. MD Fra + 3 manettes + 5 jx (S of Rage, Out Run...) : 2000 Frs à débattre. Contacter Eric, au (16) 50 45 75 42.

Département 75
Vds. MD + A Beast, Whip Rush, Strider : 900 Frs, sur Paris seulement. Téléphoner au (1) 43 73 91 26.

Département 75
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi...) : 1000 Frs à débattre, ou contre GT + 1 jeu. Vds. 3 jx MS (Sonic, A Bunner, Rampage) de 90 à 150 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 42 22 20 64.

Département 75
Vds. MD Fra + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Mickey, Donald...), en TBE : 2700 Frs, valeur : 4500 Frs, pas de vente séparée. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. ou Ech. jx MD sur Paris. Contacter J Francois, à partir de 20h30, au (1) 45 31 48 43.

Département 75
Vds. MD + Sonic, Toe Jam, S of Rage + 2 manettes : 1500 Frs. Vds. R Type Sur S Nintendo : 300 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 33 11 77.

Département 75
Vds. jx sur MD Jap : Donald, Quackshot entre 250 et 300 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (1) 42 81 21 47.

Département 75
Vds. jx MD à partir de 170 Frs. Vds. GG + 3 jx : 950 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 42 41 23 33.

Département 75
Vds. jx MD (Mercs, PS 2, F22, Populous...). Vds. ou Ech. S Wrestlmania sur SFC. Contacter Jorge, au (1) 45 25 28 30.

Département 75
Vds. MD Jap + 2 pads + 8 jx (Sonic, Out Run...) : 2400 Frs. Contacter Laurent, après 19h, au (1) 43 62 56 16.

Département 75
Vds. MD + A Beast, Mickey, Gynoug, Hell Fire + cassette vidéo : 1600 frs. Contacter Mr Guyot, entre 19 et 20h, au (16) 40 33 12 49.

Département 75
Vds. MD + 2 jx : 1090 Frs. Téléphoner au (1) 42 09 46 40.

Département 75
Vds. GG + 10 jx + adaptateur System avec Sonic, Populous, Pacmania + sacoche + piles et chargeurs : 2500 Frs, valeur : 5000 Frs. Contacter Clement, après 20h, au (1) 46 33 85 55.

Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (Sonic, Tennis...) : 2000 Frs. Contacter Greg, après 20h, au (1) 40 30 24 96.

Département 75
Vds. MD + 1 jeu + transfo + péritel, TBE, garantie : 900 Frs. Vds. 30 jx MD de 250 à 300 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. Toki, Alisia Dragon, Danha, The Immortal, S of the Beast, R Thunder 2, Moonwalker : à bas prix. Contacter Patrice, au (1) 34 62 92 69.

Département 75
Vds. jx MD Fra : F 22, Strider, Phantasy Star 3... échange possible sur Paris. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 75
Vds. MD Jap + Power Stick + 6 jx (Sonic, TF3, S Dancer...) avec boites et notices : 2500 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 70 49.

Département 75
Vds. GG + 1 jeu en TBE : 750 Frs, vends 30jx GG de 150 à 200 Frs pce. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 76
Vds. jx MD : Toe Jam & earl, Phantasy Star 3, Ghostbusters, Altered Beast : entre 200 et 350 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 35 66 78 82.

Département 77
Vds. MD + 1 manette + 2 jx, sous garantie 9 mois : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 60 03 22 79.

Département 77
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi, Donald, Columns) + 1 adaptateur secteur : 1000 Frs. Contacter Arnaud, au (16) 64 09 95 03.

Département 77
Vds. sur MD : Wrestel War, Ea Hokey, W Cup, prix à débattre. Contacter Xavier au (16) 60 03 42 77.

Département 78
Vds. ou Ech. jx GG : Monaco GP et Pengo : 120 Frs pce, ou contre Sonic, Joe Montana, ou autre. Contacter Christophe, au (16) 30 62 06 31.

Département 78
Vds. jx MD (G Axe 2, J MAdden...) : 200 Frs pce et Jewel Master : 90 Frs, ou les 6 : 1200 Frs. Vds. MD + 2 jx + 2 manettes : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 39 16 51 79.

Département 78
Vds. GG + adaptateur, ss garantie + emballage d'origine + 3 jx (Sonic...) : 1100 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 34 78 74 48.

Département 78
Vds. Nbrx jx sur MD : Olympic Gold, Alizia Dragoon, Splater House 2... avec boites et notices. Téléphoner après 19h, au (16) 39 51 92 39.

Département 78
Vds. MD + jx + 2 manettes : 1290 Frs. Vds. GB + jx + Light Boy + Carry All : 590 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 34 62 25 20.

Département 80
Vds. MD Jap + Sonic : 900 Frs. Contacter Becquet Romuald, 12 rue de Normandie, 80200 Peronne, ou au (16) 22 84 27 95.

Département 80
Vds. MS + 9 jx (Sonic, Mickey, Out Run...) : 2000 Frs, valeur : 3500 Frs. Contacter Jojo, après 19h, au (16) 22 85 44 08.

Département 83
Vds. MD Jap + Sonic, Quackshot, Wboy 5, Phelios) : 2090 Frs sous garantie. Contacter Gregory, au (16) 94 94 89 29.

Département 83
Vds. MS + 2 pads + Light Phaser : 300 Frs et 13 jx de 100 à 150 Frs pce (Sonic, After Burner, Rastan...), ou 1000 Frs le tout. Contacter Johan, au (16) 94 65 63 82.

Département 83
Vds. MD + 6 jx (A Beast, Mickey, G Axe...) : 2300 Frs, valeur : 4400 FRs. Contacter Valentin, au (16) 94 90 45 41.

Département 84
Vds. MD Fra + 20 jx (S of Rage, Alisia Dragoon, T Force 3...) + 2 manettes : 5000 frs. Contacter J Francois, au (16) 90 20 64 40.

Département 86
Vds. jx GG : 150 Frs pce (Shinobi, Out Run, Joe Montana) + cable G Tog : 60 Frs. Contacter JC, au (16) 49 55 28 78.

Département 90
Vds. MD Fra + 2 joy + 12 jx (Mickey, Robocod, Ea Hockey...) : prix à débattre. Contacter Mathieu, au (16) 84 21 31 19.

Département 91
Vds. MD + 3 jx : 1000 Frs, ou contre MD Jap ss jx, Shadow, Hellfire, Strider : 200 Frs, SMGP : 250 Frs, PS3 Fra : 350 Frs. Contacter Jerome, au (1) 69 20 24 14.

Département 91
Vds. jx MD : Strider : 280 Frs, A Kidd : 200 Frs, Twin Cobra : 230 Frs, Eswat : 200 Frs, G Axe (Jap): 250 Frs, S Dancer (Jap) : 280 Frs. Contacter Claude, auprès 19h, au (16) 69 40 74 18.

Département 91
Vds. jx MD (Valis 3, S of Rage...). Vds Cpc 6128 couleur + Nbrx jx : 1200 Frs. Contacter David, au (16) 60 48 14 66.

Département 91
Vds. jx MD : Sonic : 200 Frs et Forgoten World : 150 Frs, jx Nec : Chase HQ : 100 Frs. Ach. jx MD : 200 Frs et jx SFC : 250 fsr. Contacter Jérome, au (16) 60 11 81 35.

Département 92
Vds. GG en TBE + 4 jx (Mickey, Donald, Sonic;;;) : 1380 Frs, ou contre S Nintendo + 1 ou 2 jx. Contacter Morgan, au (1) 47 25 07 54.

Département 92
Vds. MD Fra + 2 manettes + Sonic et A Beast : 1000 Frs. Contacter Samuel, après 18h, au (1) 46 61 67 55.

Département 92
Vds. jx MD (Hockey, Tecmo World Cup 92...). Téléphoner au (1) 47 57 00 38.

Département 92
Vds. MD + Eswat, Sonic, S Dancer, Gynoug, R of Shinobic + adaptateur + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Richard, le soir, au (1) 47 58 05 57.

Département 92
Vds. jx MD (Toki, NHL Hockey, Grand Slam, Tennis) : 350 Frs, ou échange 1 jeu contre Techno Wolrd Cup 92, Kid Chameleon. Contacter Steve, au (1) 47 81 07 81.

Département 92
Vds. GG + 3 jx + transfo MS, GG, sous garantie : 1300 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 47 02 51 15.

Département 92
Vds. MD Jap + 7 jx : 2000 Frs. Contacter Julien, au (1) 47 94 55 26.

Département 93
Vds. MS + 2 manettes + pistolet + 7 jx : 600 Frs. Contacter Roger, au (1) 48 68 32 86.

Département 93
Vds. MD Fra + Sonic : 800 Frs à débattre. Contacter Philippe, à partir de 19h, au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. MD Jap + 2 pads + 1 jeu : 750 Frs. Vds. jx MD (Quackshot, S of Rage, Sonic...) : 250 Frs pce. Téléphoner au (1) 43 05 25 06.

Département 93
Vds. MD Jap + modif 50 Hz + 3 manettes + 17 jx (PS 2 et 3, Vermillon...) : 4000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 45 65 82 91.

Département 93
Vds. MS + 37 jx, le lot : 5000 frs, pu la console : 300 Frs et de 50 à 200 Frs le jeu. Téléphoner au (1) 48 49 98 37.

Département 93
Vds. MS 2 + 2 jx : 1798 FRs. Téléphoner au (1) 48 68 20 50.

Département 93
Vds. 25 jx sur MD entre 200 et 250 Frs pce et 10 jx MS entre 150 et 200 Frs pce. Contacter Rodolphe, avant 19h, au (1) 43 51 16 75.

Département 93
Vds. MS + 2 manettes + 18 jx : 1500 Frs. Contacter Xavier, à partir de 20h, au (1) 48 79 23 94.

Département 94
Vds. F22, Sword of V : 300 Frs, GT + 5 jx : 3200 Frs, Neo-Geo + 2 manettes + 1 jeu : 3100 Frs, sur SFC : WWF, Rushing Beat.. entre 400 et 450 Frs. Contacter Tong, après 18h, au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. MD + 10 jx (Sonic, S of Rage, Shinobi...) : 3500 Frs, valeur : 4800 Frs. Contacter Victor, au (1) 48 89 91 27.

Département 94
Vds. MD + Pad + Pro 2 + 4 jx : 1250 frs. Vds. GB + 5 jx : 700 Frs. Contacter Nicolas , au (1) 46 80 06 88.

Département 94
Vds. sur MD : Block Out, Spiderman : 250 Frs pce, Ghouls'n'Ghost : 200 Frs, Altered Beast : 150 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 46 87 04 77.

Département 95
Vds. MS 2 + A Kidd et Golvellius : 550 frs, valeur : 830 Frs. Contacter Gregory Blot, après 18h, au (16) 39 60 47 55.

Département 95
Vds. MD + 2 manettes + 3 jx : 1500 Frs. Ech. Altered Beast contre tout autre jeu. Contacter Franck, au (16) 34 11 00 18.

Département 95
Vds. MD + 3 jx (Quackshot, S of Rage, Monaco GP) : 1100 Frs sous garantie. Contacter Bruno, au (16) 30 38 08 75.

Département 95
Vds. MS + 2 manettes + 3 jx (A Bunner, Chase HQ, A Kidd) : 600 Frs. Contacter Franck, au (16) 34 42 56 89.

Département 95
Vds. GG sous garantie + adaptateur secteur et voiture + Wide Gear + sacoche + 6 jx (Sonic, Mickey, Donald...) : 2200 Frs. Téléphoner au (16) 34 17 46 17.

Département 95
Vds. MD Jap + 7 jx (Sonic...) + 2 manettes + péritel : 2300 Frs, valeur 3500 Frs. Contacter Hanse, au (16) 30 32 13 88.

Département 95
Vds. jx MD : Mystic Defender, James Pond 2,World Cup Italia 90, ou échange. Contacter David, au (16) 39 78 89 52.



Nouveau sur GAME BOY. Nouveau sur Nintendo Entertainment System. Nouveau
TINY TOON
Drôles de jeux pour stars de la TV
TINY TOON –
La passion des jeux
Nouveau
Chasse au lapin
sur GAME BOY!
Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.
● pour 1 joueur
● Système: GAME BOY
Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55
PALCOM SOFTWARE
Nouveau
Mauvais
TOONS sur NES!
Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.
● pour 1 joueur
● Système: NES
TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES
KONAMI
La passion des jeux
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/285 P1
CRACKOUT
ARCADE GAME
MISSION: IMPOSSIBLE
KONAMI HYPER SOCCER
GAME BOY
FALL OF THE FOOT CLAN
BLADES OF STEEL

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

